K

AMIGA PC
ATARI ST
CONSOLE PORTATILI
MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
+ ALTRI...

Anno IV n. 3 K 37
MARZO 1992
Lire 5500

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

20 ANNI DI VIDEOGIOCHI • 20 ANNI DI VIDEOGIOCHI • 20

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SHADOWLANDS
IL NUOVO STILE DEI GIOCHI DI RUOLO

TUTTO CES
K a Las Vegas

F1 GRAND PRIX
Inizia la stagione di Formula 1, corretela con i nostri consigli

LAVORI IN CORSO
Terminator per Megadrive e Bubble Bobble 3 per Amiga

ANTEPRIMA
Arriva Ultima VII

Glénat ITALIA

RECENSIONI

• LEGEND OF LONGBOW • THE ROCKETEER • HARLEQUIN • ECO QUEST • SPACE GUN
• CELTIC LEGENDS • ABANDONED PLACES • SARGON V • CHESSMASTER 3000
• VIDEO KID • JETSONS • VROOM • MERCENARY 3 • FANTASTIC VOYAGE • PAPERBOY 2

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2™

LeChuck e' tornato

... e questa volta fa sul serio

Disponibili per PC e AMIGA
Grafica VGA - 256 colori
Scheda sonora:
Ad Lib - Soundblaster - Roland
Soundmaster II
Covox
IN ITALIANO

LucasArts™
Lucasfilm™ Games

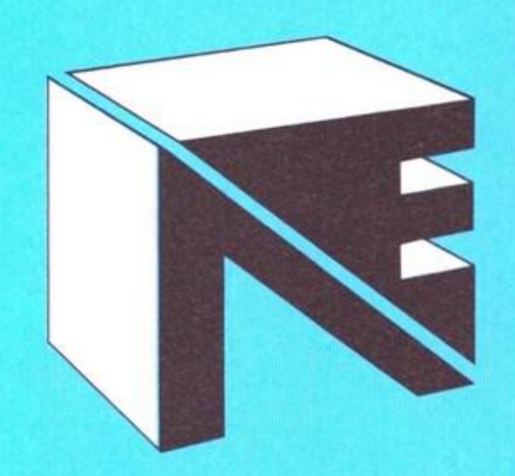
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

TUTTI I BAMBINI SOGNANO DI DIVENTARE GRANDI UOMINI. SENZA IL VOSTRO AIUTO, MOLTI BAMBINI TALASSEMICI NON POSSONO NEMMENO SPERARE DI DIVENTARE GRANDI.

LA TALASSEMIA E' UNA MALATTIA GENETICA DEL SANGUE. CHI NASCE TALASSEMICO E' COSTRETTO A VIVERE UNA VITA BREVE E D'INFERNO. IL CENTRO DI TRAPIANTO DI MIDOLLO OSSEO DI PESARO E' UNO DEI POCHI CENTRI AL MONDO CAPACI DI GUARIRE QUESTA MALATTIA TERRIBILE. ESSERE OPERATO E' L'UNICA SPERANZA CHE UN BAMBINO TALASSEMICO HA DI TORNARE ALLA VITA. PER GUARIRE QUESTI BAMBINI E PER POTERE ISTRUIRE MEDICI AD APRIRE PIU' CENTRI IN TUTTO IL MONDO, ABBIAMO PERO' BISOGNO DI SOLDI. AIUTATECI E IL VOSTRO SARA' DAVVERO UN GESTO DA GRANDI. I CONTRIBUTI VOLONTARI POSSONO ESSERE VERSATI SUL C/C POSTALE N° 11616612 INTESTATO ALLA FONDAZIONE BERLONI, CORSO XI SETTEMBRE N°129 PESARO, TELEFONO 0721-32494.

Fondazione Berloni
per la lotta contro la talassemia

"RINGRAZIAMO LUCIANO PAVAROTTI, L'AGENZIA BOZELL TESTA PELLA ROSSETTI E L'EDITORE DI QUESTA TESTATA"



NEWEL® srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

OFFERTISSIMA!!!

COMMODORE CDTV
+
ENCICLOPEDIA
DEL VALORE DI L. 750.000

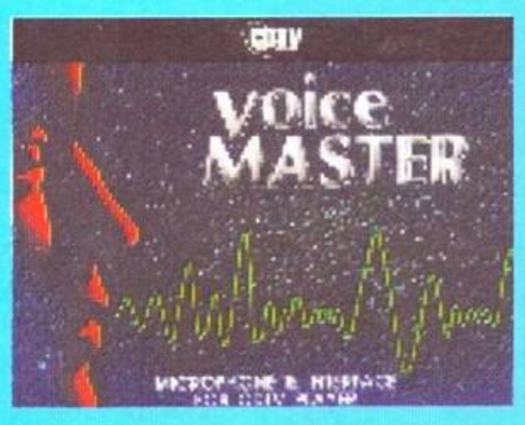
AL FANTASTICO PREZZO DI
L. 1.149.000

SOFTWARE CDTV DA £ 49.000

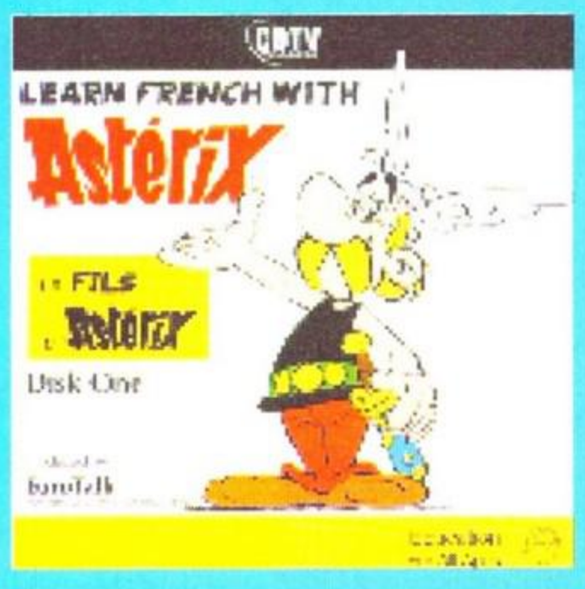
Nuovi Accessori Disponibili!

TASTIERA PER CDTV	119.000
TRACKBALL PER CDTV	169.000
MOUSE PER CDTV	119.000
GENLOCK PAL PER CDTV	299.000
SCHEDA SCART PER CDTV	79.000
ESP. 64 RAM PER CDTV	179.000
ESP. 256 RAM PER CDTV	179.000
DRIVE ESTERNO 1411 PER CDTV	219.000

TUTTI PRODOTTI ORIGINALI COMMODORE



WORLD ATLAS
A £ 99.000

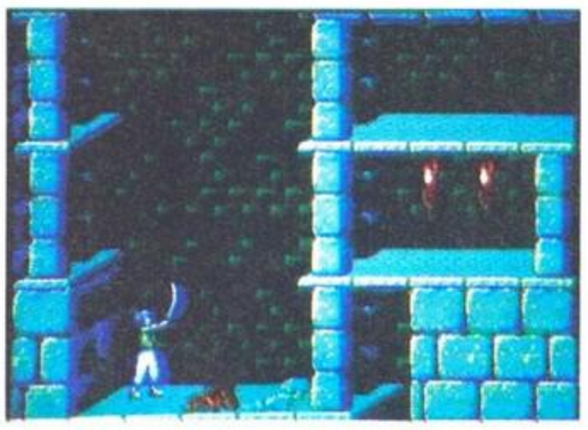


Tutti i prezzi sono IVA compresa

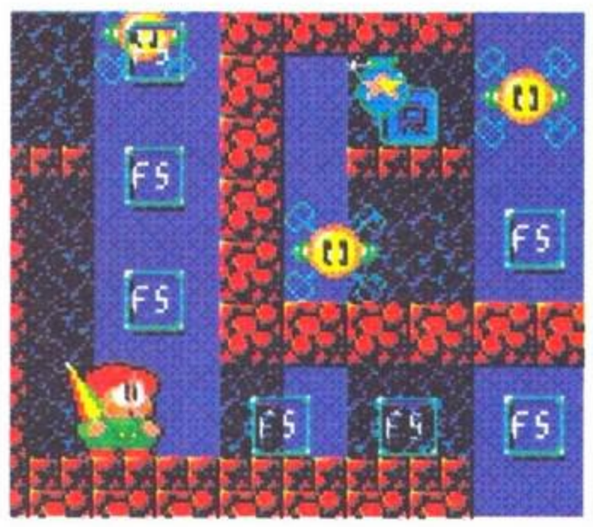
L'articolo che comincia a pagina 26 potrà sembrare fuori luogo su K. Dopotutto siamo stati noi per primi a parlare di film interattivi, giochi su CD, multimedia, ipertesti e di tutte quelle meraviglie tecnologiche che vanno sotto la voce "giochi del futuro".
Molti di voi, leggendolo, si chiederanno se abbiamo cambiato idea o, peggio, se rinneghiamo tutto quello che abbiamo pubblicato in questi anni. Niente di tutto ciò.
Ci siamo semplicemente detti che dopo aver magnificato le nuove tecnologie era giunto il momento di fare una riflessione critica, di esaminare la situazione attuale alla luce delle novità intervenute in questi ultimi mesi.
In effetti le novità non sono molte, anzi. L'entusiasmo iniziale ha lasciato il posto alla dura realtà: non bastano nuove tecnologie per ideare e realizzare nuovi giochi. Bisogna imparare a conoscere le macchine dentro e fuori, capire quali tipi di giochi sono adatti a certe piattaforme e quali ad altre, sperimentare nuovi modelli teorici. Ci vuole,insomma, molto tempo. Nell'attesa, divertiamoci con quello che passa il convento. Che non è poco...

ne

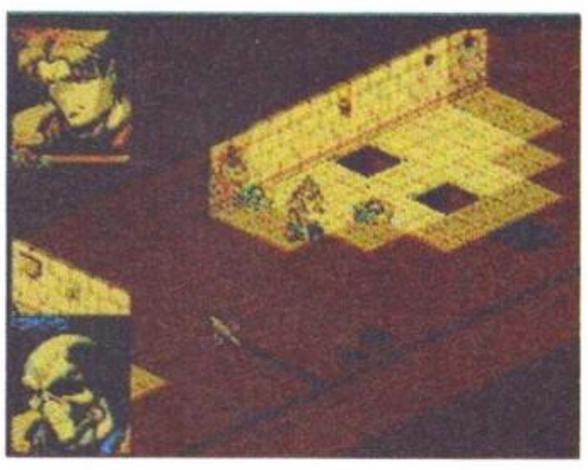
37



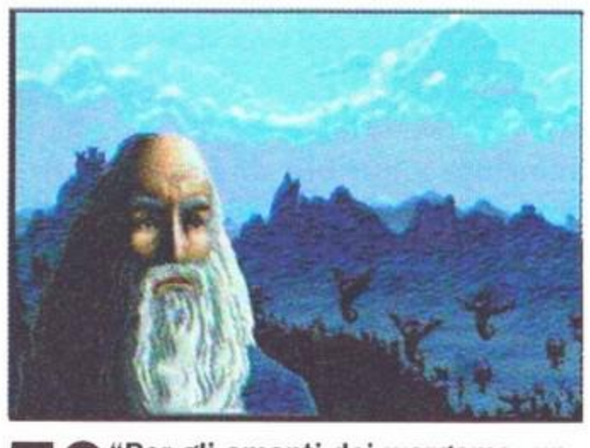
23 "I film interattivi sono una promessa non mantenuta?"



33 "La moda dei giochi carini continua con il terzo episodio di Bubble Bobble.



44 *Shadowlands*: Una nuova tecnica di gestione della luce basterà a portare una ventata di novità nel mondo dei GdR?"



70 "Per gli amanti dei wargame, un nuovo gioco di strategia fantasy ispirato alle leggende celtiche."

98 "I problemi amorosi di *Larry* risolti dai nostri esperti Giuliana e Anselmo Ferrara"

Sommario

News 4
Se pensate che *Falcon 3.0* sia il massimo nella vita ed amate *Star Trek*, leggete un po' quello che la Spectrum Holobyte ha in serbo per voi. E ancora, le ultime notizie su un possibile Gameboy a colori.

Anteprime 14
La Ocean si è accaparrata anche la licenza di *Hook*, la Gremlin si occupa anche del Gameboy e la Electronic Arts invita Schwarzkopf a giocare con il Megadrive.

Film interattivi 23
Il cinema su computer si fa attendere. Vediamo il perché.

Lavori in corso 28
Occhio ai lavori in corso di questo mese! Se siete impazziti per *Bubble Bobble* e *Rainbow Islands*, è in arrivo per voi la terza puntata di questo classico: *Parasol Stars*.Se agli arcade preferite le avventure date un'occhiataa a Ultima VII. Per gli amanti delle console, invece, *Terminator* coglierà sicuramente nel segno.

Prove su schermo 43
Tutti gli appassionati di giochi di ruolo gongoleranno, *Shadowlands* approda finalmente su tutti gli schermi. Gustatevi il nostro articolo.

Striscia il gioco 77
Tutti i giochi minuto per minuto. Le nostre recensioni espresso.

Console.....87
Robocod per il Megadrive: una favola! Tremate di paura, arriva *Ghouls and Ghosts* per Super NES

TNT 91
Questo mese 9 pagine. Consigli e mappe per *Eye of the Beholder*, *Godfather* e *Robin Hood*, la soluzione con foto di *Larry 5* e una guida per *F1 Grand Prix* .

K-Box.....103
Continua il nuovo regno di MBF il grande.

K-Annunci 112

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335 fax 02/58107081

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta Matteo Bittanti, Andrea Minini, Paolo Paglianti

COLLABORATORI Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Stefano Bonora, Simone Bechini, Paolo Piccini, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Steve Cooke, Rik Haynes, Enrico Mariani, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Alessandro Cattelan, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Maria Montesano

ASSISTENTE GRAFICO E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Dante Pesenti

FOTOLITO COPERTINA Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP IMAGES (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

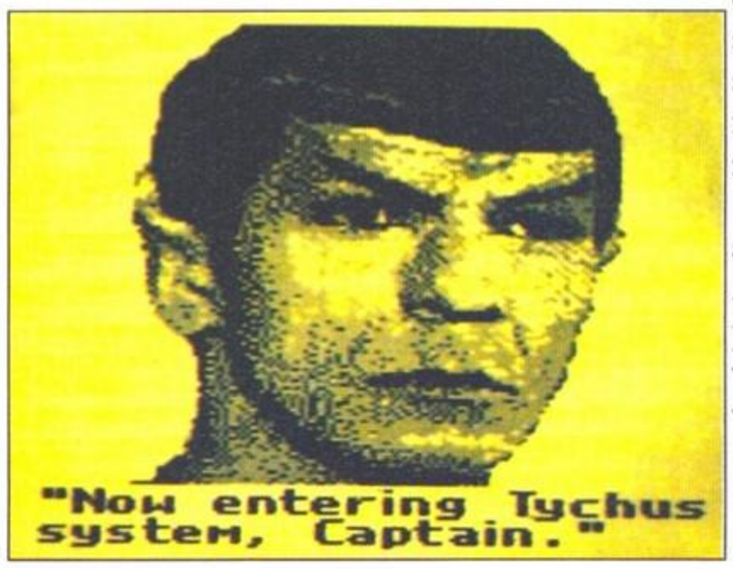
L'immagine di copertina è copyright della Solar Wind Library

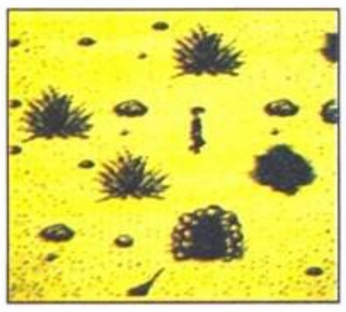
CAPITAN KIRK & CO.

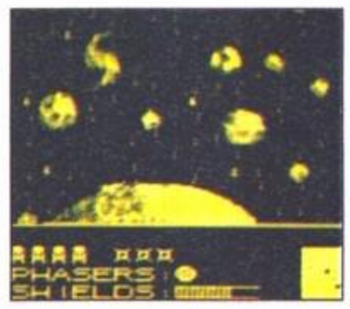
A giudicare dagli annunci fatti al CES, ci dobbiamo aspettare un'ondata di nuovi giochi per Super NES diversi dal solito. Per molti giocatori, in cima alla lista dei più attesi ci saranno sicuramente *Star Trek: The Next Generation e Falcon*, dagli specialisti in simulazioni della Spectrum Holobyte. La Paramount Pictures ha infatti concesso in esclusiva alla Spectrum Holobyte i diritti per creare giochi per Super NES e PC basati sulla serie televisiva *Star Trek: The Next Generation*.

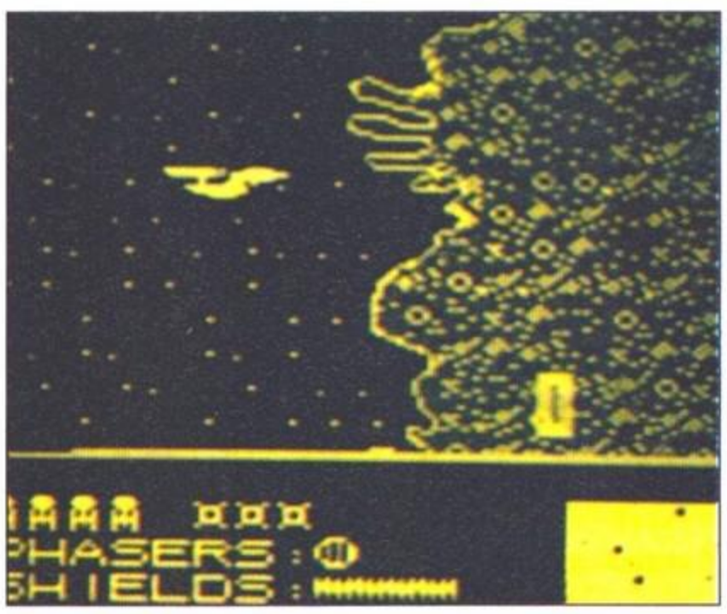
L'annuncio della prossima uscita di *Falcon 3.0* (considerato da alcuni piloti da scrivania la più sofisticata simulazione di volo) per SNES, invece, fa ben sperare sul futuro della console in termini di varietà di giochi (insomma non sempre i soliti sparatutto e platform game). A questi primi titoli su cartuccia dalla Spectrum Holobyte si aggiungeranno le conversioni per Gameboy e NES del puzzle *Wordtris*.

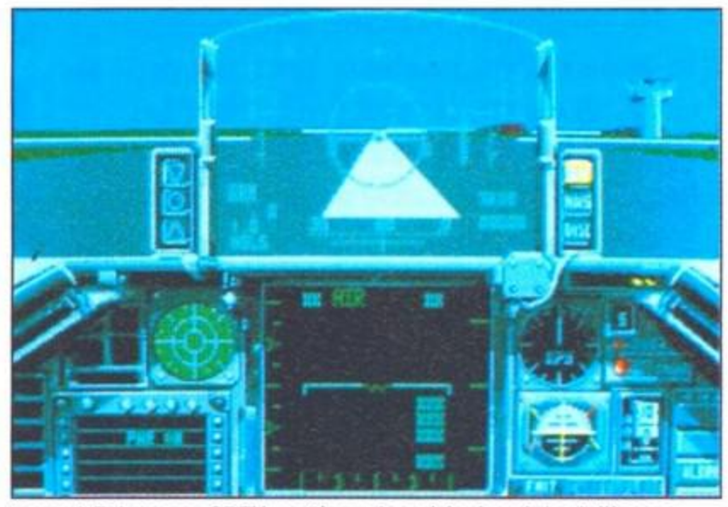
Sempre in tema di Capitan Kirk e soci, dopo aver lanciato la versione su PC di *Stra Trek: The 25th Anniversary*, la Interplay offrirà a tutti gli appassionati di Star Trek lo stesso gioco (con le dovute modifiche viste le limitazioni dei sistemi) in versioni per Gameboy e NES.











(sopra) Falcon per CDTV contiene descrizioni parlate dell'aereo, delle tecniche di combattimento e delle missioni del gioco.

(in alto a sinistra) Star Trek: 25th Anniversary è un'avventura d'azione sul Gameboy in cui controllate la famosa USS Enterprise".

(in mezzo a sinistra) "La Interplay e la Konami (Ultragames) hanno pianificato i loro prodotti in concomitanza con l'uscita di Star Trek VI.

(in mezzo a destra) Rivivete le azioni di Spock, Chekov e Sulu mentre combattono contro Klingon e Romulani in Star Trek: 25th Anniversary.

(sinistra) Tenete gli occhi aperti per un "alieno casuale" nella cartuccia per Gameboy e potrete vincere un premio messo in palio dalla Ultragames!

IL GIOCO DELLA APPLE

Dopo mesi di voci non confermate, la famosa ditta americana di computer Apple ha finalmente svelato la sua intenzione di entrare nell'industria dell'elettronica di consumo. I primi prodotti targati Apple, che verranno presentati nella seconda metà del 1992, saranno basati sulle tecnologie del Macintosh e del CD-ROM. Sembra che la Apple utilizzerà i suoi sistemi operativi System 7 e Quicktime per combinare immagini, animazioni e sonoro di alta qualità in una varietà di prodotti, che andranno dai libri elettronici ai personal organiser, dai video-telefoni ai riproduttori multimediali. John Sculley, presidente della società californiana, ha detto, nel discorso d'apertura del CES, che intende creare un collegamento più stretto con le marche di elettronica di consumo e con le case di software indipendenti. La Apple gode già di ottimi rapporti con la Sony. Nell'ultimo anno, le vendite dei prodotti della linea Macintosh hanno registrato un aumento del 60%. I nuovi prodotti che utilizzeranno le tecnologie software create dalla Apple saranno introdotti sul mercato nel 1993.

RUMORI

● Udite, udite! *Ultima VI - The False Prophet*, il capolavoro della Origin, verrà convertito per Super NES dalla Origin stessa e pubblicato dalla casa giapponese FCI. Il gioco promette più di 100 ore di gioco e una batteria per salvare la posizione raggiunta. Questa cartuccia da otto megabit verrà pubblicata il prossimo autunno.

● La Mindscape ha annunciato di aver avviato lo sviluppo di software per computer basato sul personaggio di Mario Bros. Se qualcuno di voi è sorpreso dalla notizia (vista la "gelosia" della Nintendo per il suo personaggio), sappiate che l'accordo prevede soltanto lo sviluppo di software cosiddetto di "edutainment". Il primo titolo si chiamerà *Mario is Missing* (e sarà disponibile anche per NES e SNES). Nel programma, Luigi dovrà avventurarsi in giro per il mondo alla ricerca del fratello scomparso.

● Kidbits è un progetto rivoluzionario ideato per dare ai bambini con malattie croniche o contagiose la possibilità di giocare a videogiochi. L'Ospedale per bambini di Boston, che ha ideato e avviato il progetto, permette inoltre ai pazienti di comunicare con gli amici tramite una rete di personal computer.

● La Namco, una delle più rispettate case produttrici di arcade, sta costruendo un parco di divertimenti nel distretto Setagaya di Tokio. Non cominciate a trattenere il respiro, poiché il parco non aprirà prima di altri quattro anni.

● Cominciate a mettere da parte i vostri risparmi per l'ultimo giocattolino del gigante dell'elettronica JVC. Si chiama Wonder Mega ed è, in pratica, un Megadrive e un Mega CD in unica unità con look da apparecchiatura hi-fi. La distribuzione in USA ed Europa è legata al successo che tale

macchina avrà in Giappone. Qual'è il rovescio della medaglia? Il software per Mega CD per il momento non è un granchè. Infatti, in Giappone l'hardware sta vendendo molto di più del software. Questa situazione potrebbe cambiare con l'arrivo di giochi come *Wing Commander* e *SimEarth*, previsti entro la fine dell'anno.

● La società americana Rykodisc ha presentato a Las Vegas *Play It By Ear*, il primo gioco su CD audio. Il gioco è una specie di *Trivial Pursuit* audio nel quale bisogna rispondere a delle domande basate su diverse categorie, indovinando il titolo di una canzone o di un film in base alle prime note o a un dialogo, dare il nome a voci di personaggi storici, identificare un animale dal suo verso, ripetere degli scioglilingua, ecc.

● *Links*, lo stupendo gioco di golf della Access è ora disponibile anche per Amiga. La nuova versione non è una semplice conversione da PC, ma è stato ridisegnato appositamente per sfruttare le capacità dell'Amiga, come il sonoro e il modo grafico HAM. Per giocarlo però avrete bisogno di 1 mega di memoria e - purtroppo- di un hard disk.

● Il prossimo Consumer Electronics Show, che si svolgerà a Chicago dal 28 al 31 maggio, sarà per la prima volta nei 25 anni della fiera aperto al pubblico. Quindi se il 30 e il 31 maggio siete, per una qualunque ragione, a Chicago non perdete questa occasione. Ne vale la pena.

● Se pensavate che le console per videogiochi servissero solo a giocare, cambiate idea. La Sega ha presentato al CES una cartuccia per Megadrive per disegnare, intitolata *Art Alive*. Il programma è una versione semplificata di un programma di disegno per computer (come *Deluxe Paint*, per intenderci) e consente di trasformare la televisione di casa in una tela elettronica. Sinceramente, abbiamo dei dubbi sul successo di una cartuccia del genere, ma se la Sega ci crede chi siamo noi per mettere in dubbio l'utilità di *Art Alive*?

● Da una fiera all'altra. Annotatevi sull'agenda degli appuntamenti le date dell'Amiga Expo '92: si terrà a Copenhagen il 20-22 marzo.

UN DINOSAURO PER AMICO

Yoshi, il fedele dinosauro compagno di Mario nella serie *Super Mario Bros* , ha ora un gioco tutto suo intitolato, appunto, *Yoshi*. Questo nuovo titolo prosegue la tradizione di rompicapo come *Tetris* e *Dr Mario*. In *Yoshi*, il nostro Mario ha il suo bel da fare a raccogliere con dei vassoi e combinare "figurine" di Goombas, Bloobers e piante piranha che cadono dall'alto. Con delle apparizioni speciali da parte delle star della serie di *Super Mario Bros*, *Yoshi* promette di essere una sfida avvincente (quais) quanto *Tetris*. Quando si ha bisogno di aiuto, il nostro amico verdolino vi darà degli utili suggerimenti. "*Yoshi* è un rompicapo veloce, divertente ed entusiasmante che appassionerà i giocatori di ogni età", assicura un portavoce della Nintendo, "Sia la versione per Gameboy che quella per NES permetteranno di giocare da soli o sfidando un amico".

IL COLORE DEI SOLDI

Sì, è nuovamente arrivato il periodo dell'anno in cui i pensieri di ogni giovane videogiocatore si rivolgono ai desideri di poter accarezzare un Gameboy con un bello schermo a colori.Wow! Se solo fosse vero, eh?
A K giungono voci di questo genere da due anni e passa, ma purtroppo sono sempre rimaste tali. La Nintendo ha sempre mantenuto il silenzio sulla questione. Se si vuole credere alle notizie pubblicate dal settimanale inglese CTW (e noi ci crediamo, in genere CTW non ha mai cannato su queste notizie), il "Super Gameboy" dovrebbe avere un prezzo allineato a quello dei modelli rivali, Lynx e Gamegear, mantenendo la compatibilità verso il basso con tutto il software esistente per la versione monocromatica. Il Gameboy della Nintendo è attualmente la console portatile più venduta del mondo. L'unica cosa che unisce il presidente Bush ai ragazzini di tutto il mondo è il fatto di ottenere dei record a *Tetris* e a *Super Mario Land*. Ci sono qualcosa come otto milioni di Gameboy negli Stati Uniti, 500.000 nel Regno Unito e 100.000 in Italia. Solo nella prima metà del 1992, la Nintendo e i suoi sviluppatori contano di introdurre 30 nuovi giochi sul mercato, che andranno ad aggiungersi agli attuali 150 titoli per Gameboy. Secondo la Nintendo americana, ci sono più giocatrici che giocatori per Gameboy. Se questi dati fossero esatti, sarebbe la prima volta che un simile fenomeno si verifica dai tempi di *Pacman*. "La gamma di titoli sviluppata per Gameboy attrae i giocatori di ogni età e livello di abilità", sostiene un portavoce della Nintendo, "I certificati di garanzia indicano che oltre il 46 per cento degli utenti ha più di 18 anni".

In ogni luogo, in ogni tempo, ovunque...questo è Nintendo! Forse c'è anche un Super Gameboy a colori dietro l'angolo?

CASTELLI MEDIEVALI

Ispirato dall'enorme successo di *Tetris*, *Rampart* porta i giocatori nel Medioevo dove dovranno costruire fortezze difensive e posizionare cannoni devastanti per cercare di diventare dei potenti signorotti medievali. Sarà estremamente difficile ignorare *Rampart* nei mesi a venire. La Tengen sta lavorando sulle conversioni per Sega Megadrive e Gamegear di questo popolare coin-op, la Electronic Arts ha annunciato la versione per Super NES, mentre la Domark si occuperà delle conversioni per Amiga, PC ed ST. Per i possessori di Gamegear c 'è una bella sorpresa in serbo, la loro versione disporrà di un'opzione che permetterà di collegare due macchine per sfidare un amico. Nel frattempo l'Atari curerà la versione per il Lynx. "Programmato dagli stessi che hanno creato *720°* e *Paperboy*, *Rampart* combina il meglio dei giochi di strategia con un'azione esplosiva, distruzioni e grafica fantastica", dice un portavoce della Tengen. "L'azione è frenetica e una volta che la carneficina dei nemici termina, i giocatori devono ricostruire velocemente i muri della loro fortezza prima che la battaglia successiva abbia inizio."

TERMINATOR 2, LO SCANDALO

Il favoloso coin-op della Midway, *Terminator 2: Judgement Day*, del quale abbiamo rivelato i retroscena qualche numero fa, ha suscitato notevole scalpore in un'America sempre più puritana.

Non ci stiamo riferendo solo all'enorme successo riscosso presso i teenager, ma all'ondata di indignazione fra le autorità, le quali hanno accusato il gioco di propagandare la violenza gratuita e di istigare alla violenza contro le forze dell'ordine. Infatti nella foga dell'azione è possibile eliminare anche poliziotti ed innocenti vari. La Midway si è difesa affermando che tale mossa, uccidere agenti di polizia, appunto, penalizza il giocatore riducendogli il punteggio.

Lo scandalo, però, nopn è questo, bensì il fatto che il "Corriere della Sera" abbia pubblicato questa notizia in prima pagina qualche settimana fa. Di tutte le cose che si possono dire sui videogiochi, il più venduto quotidiano italiano non ha trovato niente di meglio da scrivere. Ancora una volta siamo costretti a registrare il fatto che i videogiochi fanno notizia solo quando fanno scandalo. Come dire, sbatti il mostro in prima pagina...

Terminator 2 sarà anche violento, ma sicuramente è il più giocato coin-op del momento.

PER GIOCATORI SUPER ACCESSORIATI

Al giorno d'oggi nessun possessore di Gameboy o Game Gear che si rispetti può uscire di casa senza i giusti accessori. Aggeggi di tutti i tipi stanno diventando sempre più popolari tra la nuova generazione di videogiocatori, anche se alcuni fra questi rendono la vostra console molto ingombrante e più simile a Mazinga che a una console portatile.

A Las Vegas, la Beeshu presentava due lenti di ingradimento per Gameboy e Game Gear. Il Magnilight è progettato per migliorare il contrasto e la visibilità del Gameboy incorporando una luce anti-riflesso e delle lenti regolabili per ingrandire gli oggetti sullo schermo. Si attacca facilmente alla vostra console e richiede una pila da 9 volt per funzionare.

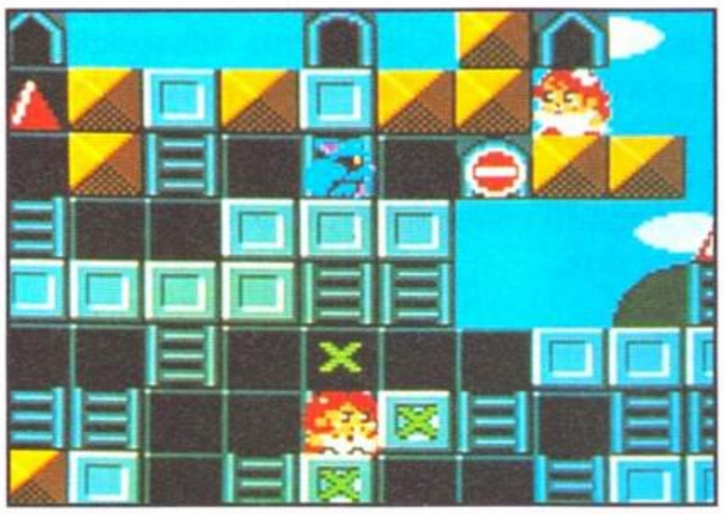
Se i vostri occhi sono stanchi di cercare i minuscoli anelli di *Sonic the Hedgehog* sullo schermo da 3,2" del Game Gear forse dovreste investire nel MagniGear. Non sono necessarie batterie per questo oggetto che migliora il contrasto e la visibilità del piccolino di casa Sega. Con o senza MagniGear, comunque, non perdetevi *Sonic the Hedgehog* che è sicuramente il miglior titolo uscito fino ad ora per la console portatile Sega.

GAME GEAR NEWS

Le novità per Game Gear cominciano a spuntare come i funghi. Sia la Sega che i dodici licenziatari per Game Gear ormai stanno sfornandone a pieno regime e attualmente, tra titoli già in circolazione e titoli annunciati, siamo arrivati attorno alla cinquantina di titoli. Secondo la Sega entro la fine del 1992 il totale arriverà a superare gli 80 titoli.

Ecco una lista completa delle novità (alcuni saranno in commercio quando leggerete queste righe, altri lo saranno tra breve. Ovviamente la parte del leone la fa la Sega con 12 titoli: *Sonic the Hedgehog, Joe Montana Football, Chessmaster, The Lucky Dime Caper starring Donald Duck, Halley Wars, Putt & Putter, Ax Battler, Fantasy Zone, Aerial Assault, David Robinson's Supreme Court Basketball, Crystal Warriors, Clutch Hitter.*

Anche per quanto riguarda i licenziatari, le novità sono molte e molto succose. Eccole: *R.C. Grand Prix* (Absolute Entertainment),



Alien 3 e *Rastan's Revenge* (Arena), *Junction* (Bignet), *The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants* e *Spider-Man* (Flying Edge), *Wheel of Fortune* e *Gadget Twins* (Gametek), *Berlin Wall* (Kaneko), *Batter Up* e *Pac-Man* (Namco), *Devilish* e *Super Golf* (Sage's Creation), *Chase H.Q.* (Taito), *Popils* (nella foto) e *Paperboy* (Tengen), *Indiana Jones and the Last Crusade* e *Olympic Gold* (U.S. Gold), *Double Dragon* e *Robin Hood* (Virgin).

Se questi giochi non vi bastassero, la Sega ha lanciato il nuovo Master-Gear Converter che consente di far girare su Game Gear gli oltre 100 titoli per l'8-bit Sega.

"Quest'anno", afferma un portavoce della Sega, "il Game Gear diventerà la console portatile a colori col maggior numero di titoli disponibili. In testa a tutti ci sarà il videogioco più venduto del momento, *Sonic the Hedgehog*." Forse l'Atari avrebbe qualcosa da dire a proposito...

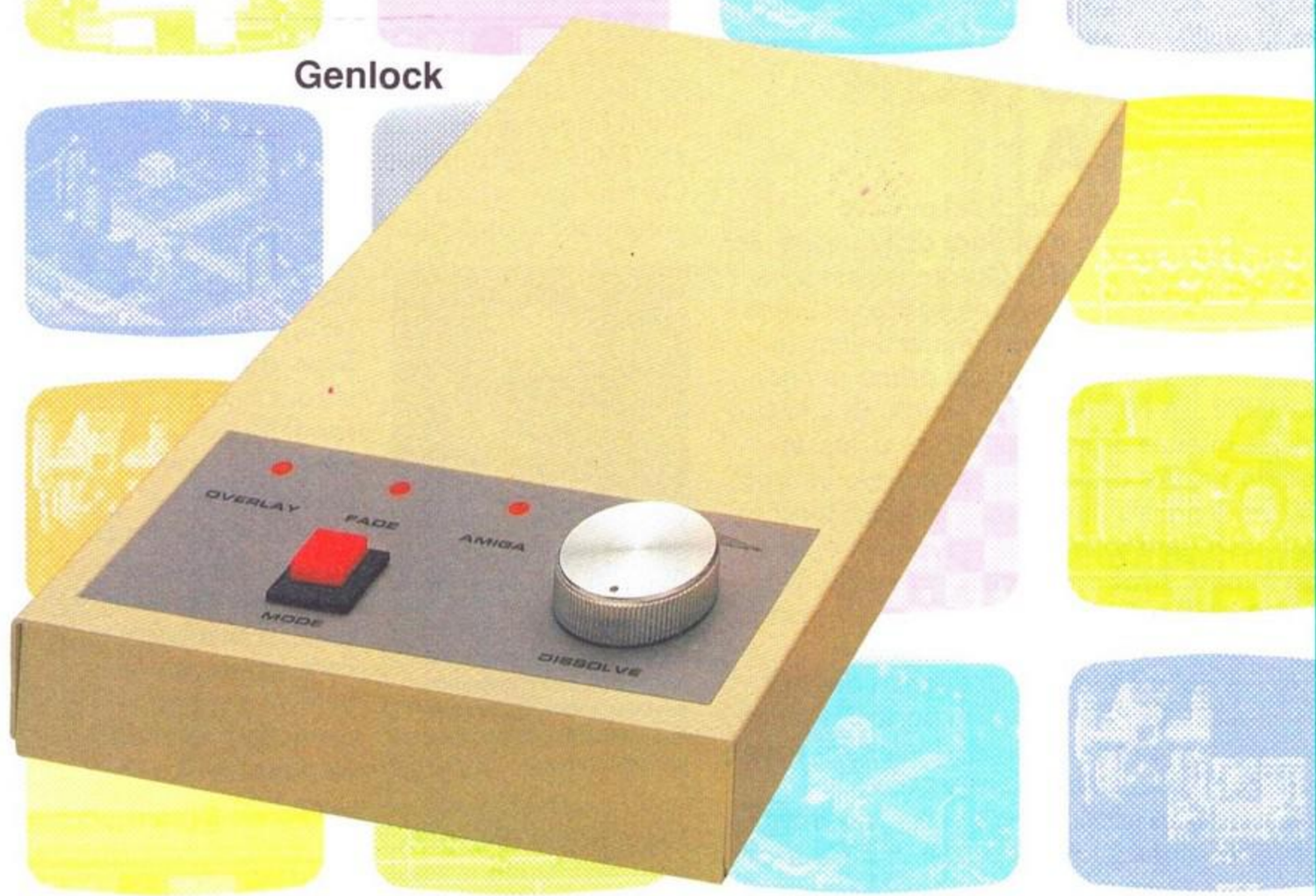
Negli USA e in Gran Bretagna la Sega sta cercando di sfruttare il successo di *Sonic*, abbinandone la cartuccia al Game Gear. In Italia, la Giochi Preziosi non offrirà questo package perché risulterebbe troppo costoso.

ELETTRONICA SCIENTIFICA
ITALIANA

RocGen

GENLOCK FOR AMIGA
RG300C

Genlock



ESI s.n.c. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8353059

TRENI, TRENINI E FERROVIE

All'inizio Sid Meier della Microprose si occupò del tentativo apparentemente impossibile di costruire e gestire una ferrovia migliore e più vasta di quella britannica. Ora la Maxis, creatrice del fantastico *SimCity*, sta facendo un grosso passo nel chiassoso mondo delle locomotive. A-Train è la versione americana di un gioco di simulazione pubblicato originariamente in Giappone. Più di 100.000 copie di *Take the A-Train III*, già vincitore di numerosi premi, sono state vendute fin d'ora. In *A-Train*, siete i proprietari di una compagnia ferroviaria privata. Cominciando con le regioni di campagna, l'idea è di depositare binari e condurre 19 treni differenti sia merci che passeggeri. Questi trasporteranno le persone e i materiali di costruzione ad aree in fase di sviluppo, fornendo le basi per le case, i lavori e i centri ricreativi dei quali la vostra città necessita per poter crescere. Nel gioco dovrete investire il vostro denaro in uffici, fabbriche, appartamenti, parchi divertimento, campi da sci, stadi, e campi da golf. Se riuscirete a creare una città abbastanza grande potrete essere gratificati con un treno ad alta velocità, non è bella la vita? "*A-Train* combina la costruzione di una città con la gestione di una ferrovia e un sofisticato modello finanziario per fornire una profondità di gioco che vi terrà impegnati per settimane, mesi o anni", garantisce Sally Vandershalf, rappresentante della Maxis." In un certo senso *A-Train* è *SimCity* in versione capitalista". La Maxis intende convertire *A-Train* per PC, Windows, Macintosh e Amiga. La Ocean distribuisce *SimEarth* e *SimAnt* in Europa mentre la Infogrames ha i diritti per SimCity.

(in alto) Tenete d'occhio i vostri investimenti. Avrete bisogno di molto acume per guadagnare...
(sopra) **A-Train: SimCity** *incontra* **Railroad Tycoon?**

MAGHI DEL FLIPPER

Prima che noi tutti sviluppassimo un complesso di dipendenza nell'uccidere sprite alieni intorno alla fine degli anni '70, molti si divertivano a scuotere furiosamente i lati di un flipper del bar sotto casa. Grazie a una forte dose di alta tecnologia e all'esperienza di marketing, una nuova generazione di flipper è emersa negli ultimi anni. Le macchine più popolari oggi sono quelle basate su di una licenza, come i *Simpson, Terminator 2, Star Trek, Elvira* e la I. Il secondo campionato internazionale di Flipper si è tenuto a New York all'inizio del mese, e ha esibito 400 dei migliori giocatori di Stati Uniti, Inghilterra, Canada e Giappone. L'evento ha dimostrato la forza dell'attuale revival del flipper. Questo passatempo ha appena compiuto 60 anni e sta recuperando in popolarità rispetto a quello che aveva perso negli anni ottanta. "C'è una base stabile di giocatori di flipper che continuano a giocare il gioco della loro giovinezza", sostiene l'organizzatore Steve Epstein, "Allo stesso modo, oggi il flipper è un gioco di abilità basato su innovative tecniche computerizzate, livelli multipli, suoni realistici ed effetti vocali e mantiene perciò una grande attrattiva per i nuovi giocatori: tutti vogliono sapere cosa possono fare queste macchine".

UNA LUNGA ATTESA

Dopo l'annuncio iniziale di sei mesi fa, la Nintendo ha cominciato a parlare dell'attesissimo CD-ROM per Super NES. Questo accessorio, per ora senza nome, avrà un prezzo estremamente competitivo e sarà commercializzato negli Stati Uniti e in Giappone prima del gennaio 1993. La Nintendo ha parlato di una produzione iniziale di 300.000 unità al mese. "Con un prezzo di vendita consigliato intorno ai $200, il nostro nuovo compact disc lancerà una nuova generazione di videogiochi", prevede Minoru Arakawa, presidente della Nintendo America. I giochi su compact disc per Super Nes utilizzeranno il formato CD-ROM/XA della Philips. A differenza del vecchio formato CD-ROM, questo permette di mischiare senza problemi suoni, immagini e dati. La cartuccia del sistema comprende RAM, ROM e un chip grafico custom per mostrare grafica animata a tutto schermo. Il BIOS di sistema include nove megabit di RAM che dovrebbero permettere ai programmatori di realizzare fantastici giochetti audio e video. Un compact disc può immagazzinare l'equivalente di quasi 350 cartucce da 12 megabit. Gli sviluppatori e le altre parti interessate stanno ricevendo le caratteristiche complete del sistema in questi giorni e alcuni giochi sono già in produzione. La Nintendo spera di creare un formato aggiuntivo che permetta al software SNES-CD di girare sia sul Super NES che sul CDI Philips, mentre si dice che la Sony stia discutendo la compatibilità della Sony Play Station CD-ROM con il CD-ROM del Super NES. Attualmente la Sega sta godendo di un discreto successo con il Mega CD in Giappone, questo accessorio per il Megadrive incorpora alcune caratteristiche avanzate e di conseguenza non potrà avere un prezzo competitivo rispetto al prodotto Nintendo. Se pensate di acquistare il Mega CD, vi suggeriamo di aspettare fino a quando non sarà distribuito ufficialmente. Fidatevi di noi, la prima serie di giochi non vale assolutamente la spesa.

"Grazie alla nostra rete mondiale di sviluppatori per Super NES e alle case indipendenti, introdurremo un'intera serie di incredibile software su compact disc", commenta Minoru Arakawa della Nintendo.

La Williams Bally Midway è la leader incontrastata del mercato dei flipper. **Hurricane**, *uno dei nuovi giochi della società, è basato su un emozionante carnevale.*

Barry Oursier è uno dei migliori designer di flipper degli ultimi due decenni. La sua ultima e più divertente creazione, **Hurricane** *è la più densa d'azione dell'intera trilogia carnevalizia della Williams.*

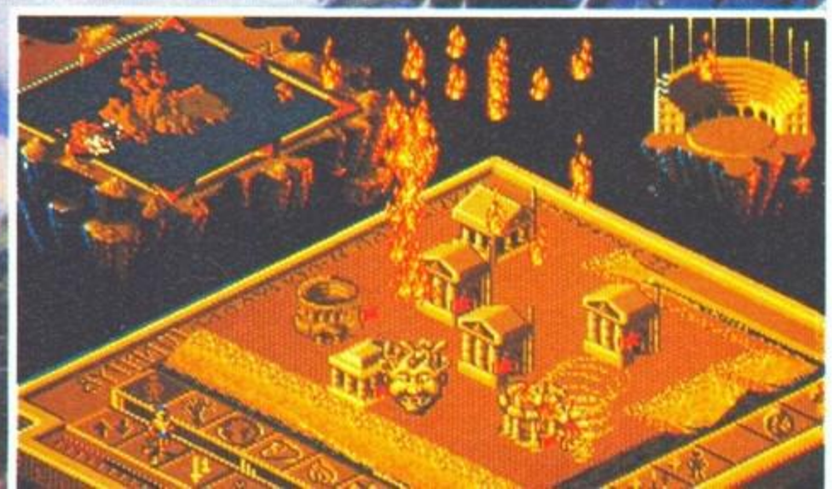
POPULOUS II™

TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

Gli DEI sono tornati.
E sta per scatenarsi un
PANDEMONIO !!!

Disponibile per AMIGA

ELECTRONIC ARTS®



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER FAMICOM • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO •

GAME power

LA rivista per la TUA console! Game Power ti aspetta ogni mese in edicola con: recensioni, anteprime, trucchi, mappe e aiuti.

Game Power è in edicola tutti i giorni, dalle 9 alle 18, orario continuato. Non mancate all'appuntamento!

CONSOLE MANIA?

Se un alieno avesse visitato il CES di Las Vegas, probabilmente tornando sul suo pianeta racconterebbe che le console dominano il mondo del divertimento elettronico sulla Terra e che i giochi per computer sono una minoranza sparuta che non interessa a nessuno.

Tanta era la disparità nelle dimensioni degli stand Nintendo e Sega (e conseguentemente dei titoli presentati) rispetto a quelle degli stand delle case di software per computer, che anche il vostro cronista ha avuto la stessa impressione dell'alieno.

Ma l'impressione è durata poco, giusto il tempo di vedere i nuovi giochi per computer presentati al CES e compararli con quelli per console: non c'è dubbio che le innovazioni, i salti di qualità, la ricerca di nuove forme espressive appartiene, per la maggior parte, al mondo dei computer.

E la dimostrazione di tutto ciò la danno gli stessi editori di giochi per console: i giochi convertiti o di prossima conversione da Amiga/PC a Megadrive/Super NES sono ormai decine e lo spazio di tempo tra l'uscita di un gioco su computer e console si sta accorciando sempre più. Un esempio? *Another World*, lo stupendo gioco della Delphine recensito nel numero di gennaio verrà convertito per Super NES dalla Interplay.

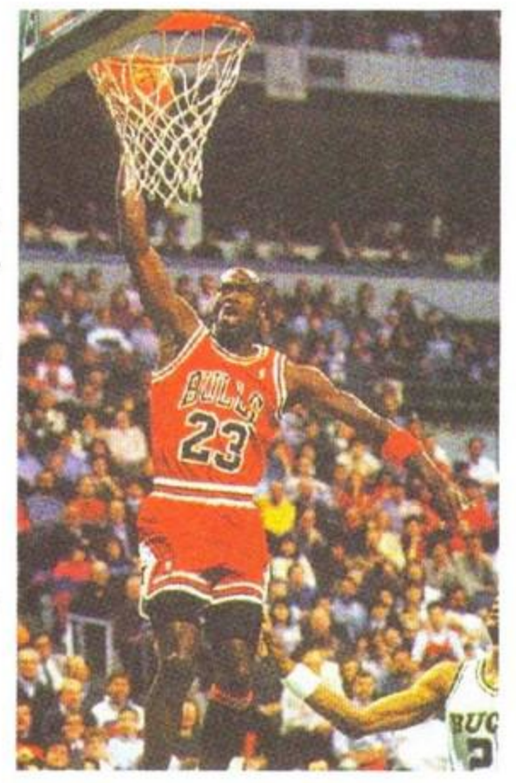
Questo significa una cosa sola: che per quanto siano creativi (e su questo ci sarebbe da discuterne), i giapponesi (ma anche gli americani) hanno ancora bisogno dei programmatori/ideatori europei per alimentare la loro insaziabile fame di nuovi giochi per console.

E questo vale non solo per quanto riguarda le idee, ma anche a livello tecnico: aver lavorato per anni su un processore a 16-bit come il Motorola 68000 (che è il processore dell'Amiga, dell'ST e, guarda caso, del Megadrive) ha dato i suoi frutti. Ciò significa che i programmatori europei hanno qualche anno di vantaggio su coloro - giapponesi o americani che siano - che stanno or ora imparando a conoscere il 68000 del Megadrive. E qualche anno in questo campo conta moltissimo.

AIR JORDAN

Il gioco che più mi ha entusiasmato tra quelli visti al CESè un gioco di pallacanestro della Electronic Arts il cui titolo provvisorio è *Michael Jordan Flight*.

Michael Jordan Flight utilizza una nuova tecnologia, chiamata "Video-Sim", che consente l'utilizzo di animazione in "full-motion video". Per realizzarlo è stato girato un video di Jordan così da simularne lo stile cestistico. Il risultato, secondo l'EA, "è simile alle emozioni dinamiche di un simulatore di volo" (da qui il nome del gioco). Sarà una frase da PR, ma in effetti Jordan sembra proprio lui come lo vediamo su Tele +2, con il suo stile e le sue magnifiche mosse. Ma la cosa che ci ha veramente impressionato è la velocità del gioco: incredibile a dir poco.



Michael Jordan Flight dovrebbe uscire quest'estate. Non si sa ancora se ne verrà realizzata una versione per Amiga, ma restate sintonizzati per ulteriori informazioni. Comunque, aspettatevi un'anteprima appena possibile su un prossimo numero di K.

PC A MILLE

Anche se il CES era dominato dalle console, le novità nel campo dei giochi per computer che abbiamo visto ci fanno ben sperare per i mesi a venire. Ecco alcuni dei titoli più interessanti per IBM e compatibili di cui parleremo nei prossimi mesi:

Ultrabots: Sanction Earth della Data East è un gioco di azione/strategia con grafica in ray-tracing assolutamente incredibile. Il gioco è stato realizzato dalla Novalogic, già sviluppatori di *Wolfpack*.

La New World Computing, famosa per la serie *Might & Magic* ha annunciato l'uscita del suo primo Gdr fantascientifico, *Planet's Edge: The Point of No Return*.

La Mindcraft ha presentato un nuovo gioco intitolato *Siege*, che ha curiose somiglianze con *Castles* della Interplay. *Siege* è una simulazione strategica in tempo reale nella quale siete al comando delle forze che danno l'assalto (o difendono) un castello medievale.

D/Generation è un nuovo titolo della Mindscape ambientato in un laboratorio di ricerca biogenetica di Singapore. Il gioco miscela in modo originale biogenetica e realtà virtuale, offrendo un intricato giallo per tutti gli aspiranti detective digitali.

La Legend riutilizza il sistema già sperimentato in *Spellcaster 101* nella sua nuova avventura grafico-testuale, che si intitola *Gateway*. Il gioco è basato sul romanzo omonimo dello scrittore di fantascienza Frederik Pohl e ha una colonna sonora sincronizzata con lo sviluppo della storia.

L'ERA DEL CD INTERATTIVO

A Las Vegas la Philips ha presentato agli operatori internazionali il suo sistema Compact Disc Interactive (CD-I), definito un po' pomposamente "The Imagination Machine".

Dopo il lancio negli USA lo scorso novembre è imminente l'arrivo anche in Italia del concorrente del CDTV Commodore. Fra breve la battaglia del CD entrerà nel vivo. La Philips ovviamente, crede di poterla vincere, soprattutto grazie al fatto che ha il sostegno di più di 100 case di software e industrie di elettronica di consumo come la Sony e la Matsuhita. Ma non sarà così facile.

Il CDTV della Commodore è un concorrente piuttosto coriaceo e la presentazione del nuovo drive, che consente di trasformare l'Amiga in un lettore CD, dà la possibilità alla Commodore di legare al suo sistema milioni di possessori di Amiga.

La battaglia, come al solito avviene in questi casi, si combatterà principalmente sul terreno del software disponibile: a Las Vegas entrambi le case hanno annunciato diverse novità, tra le quali figurano ovviamente molti giochi. Nei prossimi numeri parleremo di questi nuovi titoli più a fondo e cercheremo di fare il punto su questi due sistemi.

LA LOGITECH PUNTA AI VIDEOGIOCHI

La società Logitech, leader mondiale nella tecnologia dei sistemi input, ha effettuato una serie di investimenti nella sussidiaria Advanced Gravis Computer Technology Ltd. con lo scopo di espandere la sua presenza nel settore dei videogiochi. Mentre la Gravis continuerà ad occuparsi di sistemi di input (mouse, schede...) nel settore home-computer/professionale, la Advanced Gravis realizzerà prodotti simili dedicati al settore videoludico (joystick, mouse, schede audio...). Tutti i principali computer e console verranno coperti dai prodotti Advanced Gravis...

FURTO ALLA CTO

Riceviamo dalla CTO e volentieri pubblichiamo:

LA CTO S.p.A, premesso che nella notte tra il 31 gennaio e il 1 febbraio 1992 ha subito un furto presso i propri magazzini di propri prodotti,

AVVERTE E DIFFIDA

chiunque dall'acquistare i predetti beni (portanti marchio QUICKJOY, ELECTRONIC ARTS, LUCASFILM GAMES, SIMULMONDO, ACCOLADE, TOMAHAWK, C&C EDUCATION, INFOGRAMES) e

SPECIFICA

che gli unici legittimati alla vendita di prodotti CTO sono i distributori e i rivenditori autorizzati.

LA BALLATA DELLA CITTÀ SENZA NOME

Town with No Name è il titolo del nuovo gioco per CDTV realizzato dalla società di software inglese On Line. In una sperduta cittadina del Far West, un misterioso individuo uccide a sangue freddo il fratello del protagonista. Il becchino inizia a rimboccarsi le maniche, mentre il giocatore viene calato in una completa esperienza multimediale ricca di suoni e sequenze a cartoni animati. Il programma sarà disponibile, interamente in italiano, entro la tarda primavera.

COLPI DI GENIAS

Dopo *Dylan Dog* e *Diabolik*, un altro personaggio dei fumetti sta per fare la sua apparizione sui monitor di tutta Italia. È *Nathan Never*, l'ultimo nato di casa Bonelli. I diritti per la realizzazione di un videogioco ispirato alle avventure dell'investigatore del futuro sono stati acquistati dalla Genias, la casa di software italiana già autrice di *Warm Up*. Sempre la Genias realizzerà la versione al silicio di *Zorro*, il kolossal cinematografico che verrà proiettato nelle sale di tutto il mondo durante l'estate del 1993. Ancora la Genias ha annunciato la firma di un accordo con un licenziatario Nintendo riguardo alla conversione dei suoi maggiori titoli sulle console giapponesi NES, Super NES e Gameboy.

TREVISO COMICS'92: IL PUNTO SUL FUMETTO ITALIANO

Si svolge a Treviso dall'1 al 15 marzo la 17ma edizione di *Treviso Comics*, Rassegna Internazionale del Fumetto e delle Comunicazioni Visive.
Il tema principale di questa edizione sarà la rievocazione della scoperta dell'America nell'occasione del cinquecentenario. Tra le "chicche", un doveroso omaggio al viaggio di Colombo realizzato dalla matita del famoso disegnatore umoristico Altan, una sezione dedicata alla Disney e una mostra di oltre cento disegni originali dedicati alle Americhe realizzati da alcuni dei maggiori autori italiani e internazionali.

ARRIVA AKIRA AL CINEMA!

Giunge finalmente sugli schermi italiani il film di animazione giapponese più atteso del momento. Ispirato all'altrettanto famosa serie a fumetti pubblicata in Italia dalla Glenat, e realizzato con incredibile dispendio di mezzi ed effetti speciali, *Akira* è un film che sotto la patina luccicante nasconde una vicenda complessa e ricca di problematiche tipicamente giapponesi (il terrore per l'olocausto nucleare, la vita in una società claustrofobica, il difficile rapporto tra i problemi quotidiani dell'uomo e il suo scopo ultimo nella vita). L'ambientazione è tipicamente cyberpunk, con sterminate città di cemento e cristallo, tecnologie del futuro prossimo e ultraviolenza. Chi ha già visto in videocassetta l'edizione inglese si è scatenato in balli erotici nel tentativo di spiegare quanto il film gli era piaciuto, ma la versione su grande schermo si annuncia ancora più spettacolare...

CHI OSERÀ SFIDARE I VERI GIGANTI?

TOP WRESTLING

TOP SPORTS SERIES

PARTECIPA AL TORNEO PIU' TOSTO DELL'ANNO: "**TOP WRESTLER OF THE YEAR**"!

TOP WRESTLING: SPETTACOLO E DIVERTIMENTO AL 100%!
POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE FRA 16 WRESTLERS • 84 FRAMES DI ANIMAZIONE PER CIASCUN PERSONAGGIO • TUTTE LE MOSSE PIU' SPETTACOLARI • 128 COMBINAZIONI DIVERSE DI INTERAZIONE FRA 2 WRESTLERS • 64 COLORI SU SCHERMO • MATCH SINGOLO O TORNEO • POSSIBILITÀ DI REGISTRARE SU DISCO L'ANDAMENTO DEL GIOCO • SPETTACOLARE SEQUENZA INTRODUTTIVA • COMMENTO SONORO CON SUONI CAMPIONATI DAL VIVO E MUSICA HEAVY METAL

IMPOSSIBILE PRETENDERE DI PIU' DA UN AMIGA.

SCHERMATE DALLA VERSIONE AMIGA

Distribuito in Esclusiva da

SOFTEL

via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

DISPONIBILE PER AMIGA

VERSIONI C64 E PC
PRESTO DISPONIBILI

anteprime

Non c'è tempo per trastullarci questo mese, visto che abbiamo così tanto materiale di cui parlarvi! Scusateci per l'impaginazione alquanto bizzarra, ma l'ispettore della sanità mentale questo mese ha visitato gli uffici di K, e ha affermato che le pagine erano così ricche di informazioni che disporle una vicina all'altra avrebbe potuto sovraccaricare il vostro amato sistema nervoso. Abbiamo perciò deciso di separarle in modo da prevenire una pericolosa esplosione di qualità. Pronti?

3D 8-BALL *Virgin*

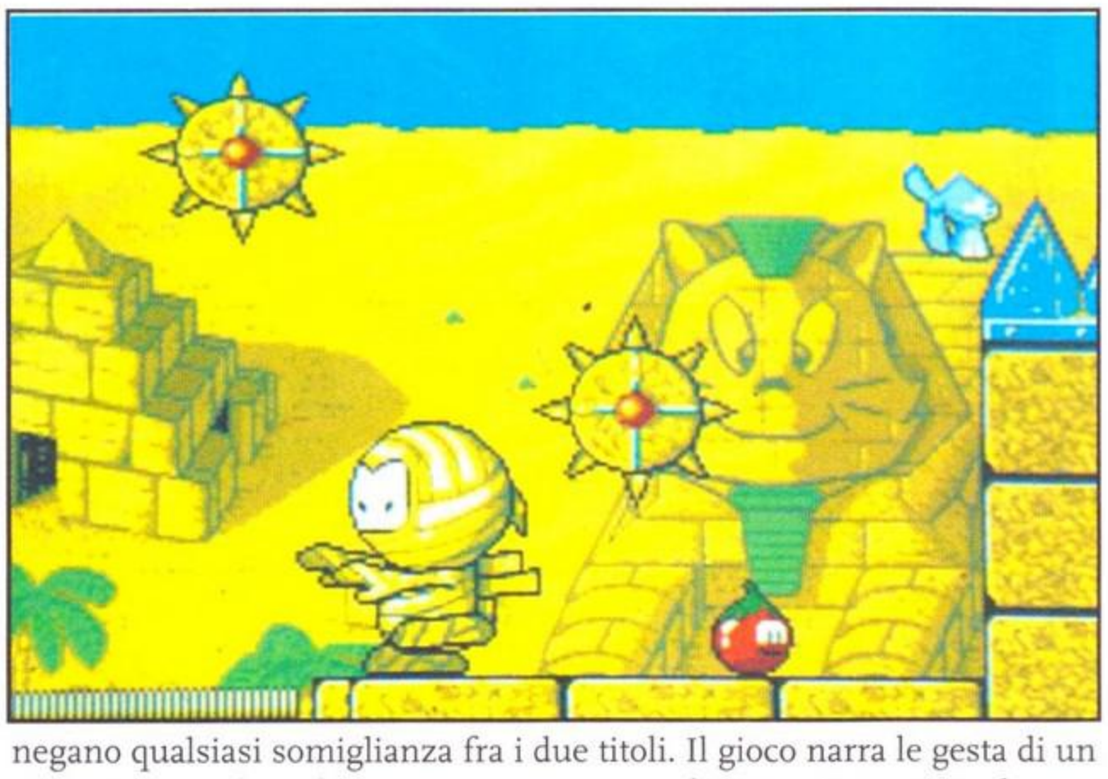
Dopo l'incredibile successo di Jimmy White's Whirlwind Snooker, l'autore Archer Maclean sta ora dando gli ultimi ritocchi al seguito che promette di essere ancora migliore. Con il titolo provvisorio di *3 D 8-Ball*, nell'attesa che la Virgin escogiti qualcosa di meglio, utilizza le stesse routine grafiche e il sistema di controllo del titolo precedente ma viene giocato su di un nuovo tavolo da biliardo di tipo americano (più piccolo ma con buche più grandi), i giocatori disporranno inoltre di due varianti di gioco con regole inglesi e americane. Le versioni per Amiga ed ST usciranno per Pasqua con la versione PC a seguire. Ci sono anche voci di una versione per Megadrive, benché nessuno della Virgin le abbia confermate. Ma del resto le voci non vengono mai confermate, vero?

HOOK *Ocean*

La radicale rielaborazione di Steven Spielberg del classico racconto di Peter Pan non ha riscosso il successo sperato negli States, ma ciò nonostante questo si preannuncia sul mercato europeo come l'evento cinematografico dell'anno. La Ocean, che non perde mai una buona licenza, sta lavorando al tie-in ufficiale di questo kolossal da 40 milioni di dollari, che ha, fra i suoi protagonisti, attori come Robin Williams e Dustin Hoffman nei panni, rispettivamente, di Peter e Uncino. Il gioco è programmato sullo stile di *Monkey Island*, con i giocatori che esplorano l'Isola Che Non C'è, risolvono enigmi, interagiscono con i personaggi e via dicendo. La Ocean punta molto su questo titolo e afferma che sarà addirittura meglio di *Monkey Island*. Trattandosi di un film di azione non è difficile aspettarsi dei sotto-giochi arcade. L'uscita di *Hook*, sia il film che il gioco, è prevista per questa primavera su Amiga, PC ed ST.

THE TOMATO GAME *Psygnosis*

Può essere una coincidenza che, dopo il successo di *Lemmings*, la Psygnosis stia ora lavorando a un altro gioco in cui il giocatore deve proteggere il cammino di un personaggio, controllato dal computer, attraverso una terra infestata da pericoli? Beh, forse. In ogni caso alla Psygnosis

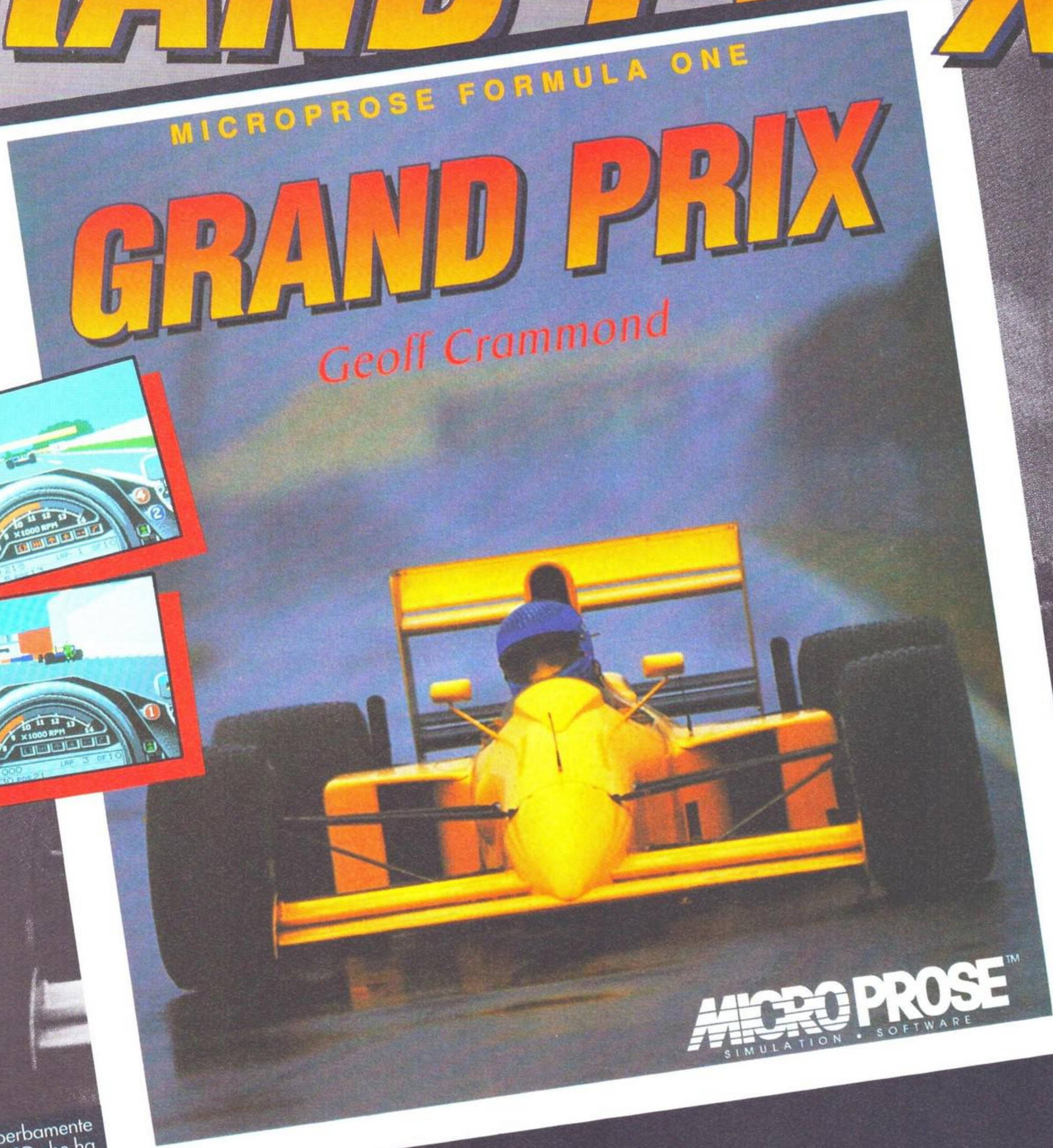


negano qualsiasi somiglianza fra i due titoli. Il gioco narra le gesta di un giovane pomodoro, la cui amata (una pomodorina) viene rapita da uno scoiattolo malvagio. Per recuperare la sua bella il nostro eroe dovrà raggiungere la cima di un rampicante che collega diversi paesaggi (giungla, deserto, ecc.) . Come in *Lemmings*, il giocatore non ha un controllo diretto sul personaggio, perciò dovrà predisporre una serie di oggetti utili, come scatole a sorpresa e macchine del vento, lungo il cammino del pomodoro che li utilizzerà per evitare una miriade di minacce alla sua sopravvivenza. Dobbiamo ammettere che sembra divertente; uscirà sull'Amiga in autunno con le altre versioni a seguire.

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

CADARIO



"...Grafica superbamente disegnata e un 3D che ha del meraviglioso..." "Motori e grido della folla campionati aumentano la già eccezionale atmosfera di GRAND PRIX".

960 AMIGA "K" NOVEMBRE '91

"...Siamo indubbiamente di fronte ad un prodotto destinato a lasciare un indelebile segno per i tempi che verranno. Non credo infatti che sia mai esistita una simulazione che riuscisse a combinare in modo così sapiente una profondità sconcertante ad un realismo esasperato; tutto questo senza affatto pregiudicare una giocabilità straordinaria".

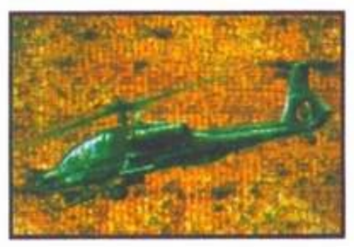
97% AMIGA "TGM" DICEMBRE '91

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

DESERT STRIKE
Electronic Arts

Soprannominato "Operazione Tempesta nel Deserto In Scatola", l'ultima proposta dell'EA per il Megadrive non fa misteri riguardo al fatto che sia stata quasi interamente ispirata alla guerra del Golfo . La storia propone un dittatore pazzo del Medio Oriente che ha ottenuto un arsenale nucleare e sta progettando di invadere il mondo con le sue armate. Ora tocca allo Zio Sam, con l'aiuto di qualche elicottero d'attacco Apache, riportare il baffuto maniaco con i piedi per terra. Vi suona familiare? Il gioco è un innovativo mix di spara e fuggi e simulazione giocato su un campo di battaglia in 3D isometrico che scrolla in 8 direzioni, con 30 missioni che vanno dal proteggere dei pozzi petroliferi al salvare dei prigionieri di guerra o anche all'eliminare delle basi di lancio di missili SCUD. Il tutto sembra davvero fantastico, con animazioni fluidissime ed esplosioni assordanti. Dovrebbe uscire alla fine di marzo.

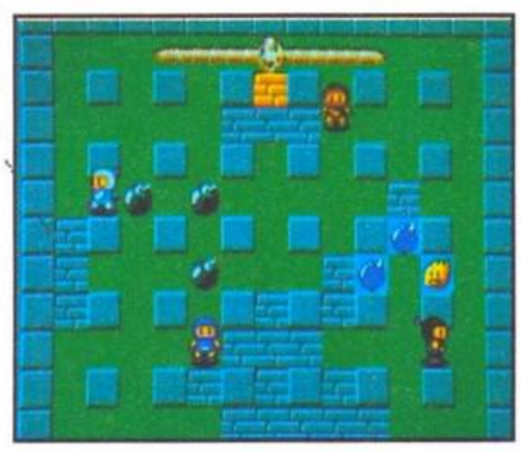


DIRTY RACIN' *Gremlin*

Dopo straordinari successi nel mondo dei 16 bit come *Lotus, Super Cars* e *Team Suzuki*, la Gremlin si sta preoccupando dell'esercito in costante crescita dei possessori di console portatili. Finalmente gli estimatori del Gameboy non si sentiranno più trascurati con questa piccola meraviglia in arrivo per il loro beniamino. *Dirty Racing* (titolo provvisorio) è una simulazione arcade del genere di corse più strampalato che esista: quello delle dune buggy fuoristrada. Naturalmente non mancano le solite opzioni della Gremlin: piste in tutto il mondo, tornei, modo a due giocatori ed un incredibile vista in 3D che manderà in sollucchero i proprietari del Gameboy. Conoscendo la reputazione della Gremlin per quanto riguarda i giochi di corse, *Dirty Racing* si annuncia già come un successo e sarà disponibile in autunno. Vrooom!

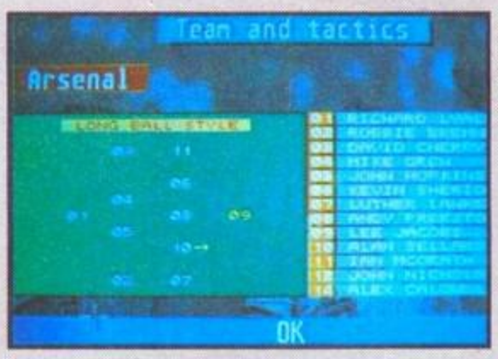
DYNABLASTER *UbiSoft*

Che gioco meraviglioso! Chi conosce il PC Engine avrà di sicuro sentito parlare di quella fantastica cartuccia della Hudson Soft intitolata *Bomber Man*. Ora la Hudson si è accordata con la Ubisoft e il risultato è che presto *Bomber Man* farà la sua comparsa sui 16 bit con il nuovo titolo di *Dynablaster*. Nel gioco principale un piccoletto si deve fare strada attraverso una lunga serie di livelli, sganciando bombe per spazzar via i cattivoni e le sezioni più fragili dei muri che si frappongono tra lui e l'uscita. Benché tutto ciò sia già molto divertente, lo spasso comincia nel modo per più giocatori; se selezionate questa opzione, fino a CINQUE giocatori possono suonarsele allegramente e colui che sopravvive agli altri è il vincitore. Un gioco che qui in redazione ha provocato non pochi rallentamentinel lavoro a causa della sua giocabilità coinvolgente (per non parlare delle bastonate in testa tra Baratto e Beretta - vergogna).



CHAMPIONSHIP MANAGER *Domark*

I generi di gioco passano e tornano di moda continuamente, ma nessun genere è stato popolare così a lungo come le simulazioni manageriali calcistiche. Ora la Domark proclama con orgoglio che il loro prossimo prodotto sbaraglierà la concorrenza. Sembra che i due autori abbiano passato sette anni a progettare *Championship Manager*, il che significa che in termini di sviluppo è perlomeno vecchio quanto Football Manager, il nonnetto di questo genere di giochi. Il gioco promette 1500 giocatori, 80 squadre, tutte le tattiche esistenti, trasferimenti, infortuni, problemi di spogliatoio, ecc., Insomma tutto quello che gli aficionado del calcio potrebbero desiderare. Con un ottimo sistema ad icone il programma sembra molto bello, ma come se la caverà contro l'imminente Player Manager 2? È un quesito a cui è difficile dare risposta.



PLAN 9 FROM OUTER SPACE *Gremlin*

Avevamo visto case di software acquistare licenze per film di dubbia qualità, ma acquistare i diritti del PEGGIOR FILM MAI GIRATO? Sicuramente un'idiozia? Beh, forse no. Potrebbe in realtà rivelarsi un ottimo acquisto per la Gremlin, visto che il prodotto viene presentato con molta ironia, e il gioco non risparmia delle pungenti frecciatine al film da cui trae spunto. Basilarmente, si tratta di un avventura a icone che vede il giocatore alla ricerca di sei bobine mancanti del film, il tutto ambientato in un mondo surreale in stile B-movie. *Plan 9* verrà venduto con un video gratuito contenente alcune scene culminanti del film. Uscirà su tutti i formati questa primavera.

STORM MASTER
Silmarils

Un'urrà per un nuovo prodotto dei nostri cugini d'oltralpe. Ambientato su un lontano pianeta dilaniato da continue dispute e crudeli guerre, *Storm Master* promette di mescolare strategia da generale in pantofole, nello stile di *Utopia* e *Supremacy*, con sequenze arcade di prima qualità. Durante il gioco, nella parte di un dittatore megalomane, dovrete organizzare reti di spie, bombardare e derubare i vostri nemici, dichiarare guerre, prendere parte a cerimonie magiche e... ooh, un sacco di altre cose. Graficamente è un sogno, ma bisognerà vedere se potrà reggere il confronto con i sopracitati capolavori. Le versioni per Amiga, PC e ST usciranno alla fine del mese.

NEWEL® srl Computers ed accessori

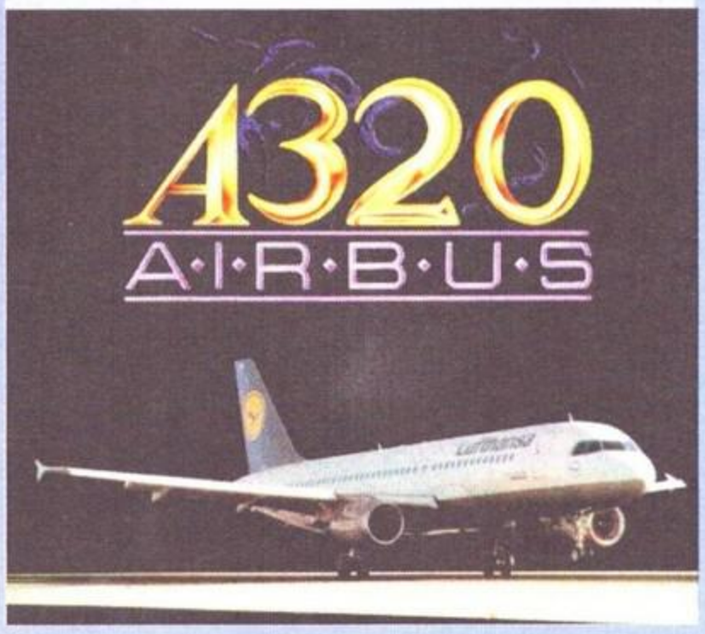
20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

SCONTO 10% SU TUTTO IL SOFTWARE

AMIGA

ALIEN STORM AMIGA	SEGA	39.900
ALIEX AMIGA	TROJAN PROD.	39.900
AMNIOS AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
ARACNOPHOBIA AMIGA	DISNEY S.	49.900
ARMOUR GEDDON AM	PSYGNOSIS	49.900
ATOMINO AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
BACK T.T.F. 3 AMIGA	MIRRORSOFT	39.900
BARBARIAN II AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
BEAST BUSTERS AMIGA	ACTIVISION	39.900
BIG RUN AMIGA	SALES CURVE	49.900
BLACK HORNET AMIGA	HI-TEC	39.900
BLUES BROTHERS AMI	TITUS	39.900
BRIDES OF DRAC. AMI	IDEA	49.900
CANTON AMIGA	LAGO	49.900
CAPTAIN PLANET AMI	MINDSCAPE	49.900
CHAMPION DR. AMIGA	IDEA	49.900
CISCO HEAT AMIGA	MIRRORSOFT	39.900
CLIK CLAK AMIGA	IDEA	49.900
DARKMAN AMIGA	OCEAN	39.900
DE LUXE STR.P.2 AMI	CDS	49.900
DEATHBRINGER AMIGA	EMPIRE	39.900
DEUTEROS AMIGA	ACTIVISION	49.900
DEVIOUS DES. AMIGA	MIRRORSOFT	49.900
DOUBLE DR. III AMI	STORM	49.900
DUCK TALES AMIGA	DISNEY S.	49.900
ELF AMIGA	OCEAN	39.900
ENGLAND CH.SP. AMI	GRANDSLAM	39.900
EXILE AMIGA	AUDIOGENIC	49.900
F1 GP CIRCUITS AMI	IDEA	39.900
FINAL BLOW AMIGA	STORM	49.900
FINAL FIGHT AMIGA	CAPCOM	39.900
FINAL WHISTLE AMIGA	ANCO	39.900
FIRST SAMURAI AMIGA	MIRRORSOFT	49.900
FUZZBALL AMIGA	SYSTEM 3	39.900
GAUNTLET III AMIGA	TENGEN	39.900
GODFATHER AMIGA	US. GOLD	49.900



GOLDEN AXE AMIGA	VIRGIN	49.900
HERO QUEST AMIGA	GREMLIN	49.900
HUDSON HAWK AMIGA	OCEAN	39.900
HUNTER AMIGA	ACTIVISION	49.900
JETSONS COMP. AMIGA	HI-TEC	39.900
KICK OFF II 1Mb AMI	ANCO	49.900
KICK OFF II AMIGA	ANCO	39.900
LAST BATTLE AMIGA	ELITE	49.900
LAST NINJA III AMI	SYSTEM 3	49.900
LEANDER AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
LOTUS E.T.C. AMIGA	GREMLIN	49.900
LOTUS II TURBO AMI	GREMLIN	49.900
LUPO ALBERTO AMIGA	IDEA	39.900
MAG.SCROLLS AMI 1Mb	VIRGIN	49.900
MAGIC POCKETS AMIGA	RENEGADE	49.900
MEGA TWINS AMIGA	US. GOLD	39.900
MERCENARY III AMIGA	NOVAGEN	39.900
MERCS AMIGA	CAPCOM	39.900
MOONFALL AMIGA	21 st CENT.	49.900
MULTI PLAYER SOCCER	D&H GAMES	49.900
NEBULUS II AMIGA	21st CENT.	39.900
O NO! ANCORA LEMMING	PSYGNOSIS	49.900
OUTRUN EUROPA AMI	SEGA	39.900
PEGASUS AMIGA	GREMLIN	49.900
PITFIGHTER AMIGA	DOMARK	39.900
PREDATOR 2 AMIGA	MIRRORSOFT	39.900
PREHISTORIK AMIGA	TITUS	39.900
PRINCE OF PERSIA AM	DOMARK	39.900
PRO TENNIS T.2 AMIGA	UBISOFT	49.900
PUZZLE GALLERY AMIGA	MILE COMP.	49.900
R-TYPE 2 AMIGA	ACTIVISION	49.900
RBI BASEBALL II AMI	DOMARK	49.900
RETEE! AMIGA IDEA	39.900	
RETURN OF WITCHLORD	GREMLIN	39.900
ROBOCOD AMIGA	MILLENNIUM	39.900
ROBOZONE AMIGA	MIRRORSOFT	49.900
ROD-LAND AMIGA	STORM	49.900
ROLLING RONNY AMIGA	VIRGIN	39.900
RUGBY WORLD CUP AMI	DOMARK	39.900
S.SPACE INVAD AMIGA	DOMARK	39.900
SCOOBY & SC. AMIGA	HI-TEC	39.900
SHADOW DANCER AMI	SEGA	39.900
SMASH TV AMIGA	OCEAN	39.900
SPOT AMIGA	VIRGIN	49.900
SUPER MONACO GP AMI	SEGA	39.900
SUPERCARS II AMIGA	GREMLIN	49.900
SUSPICIOUS CARGO	GREMLIN	49.900
TERMINATOR 2 AMIGA	OCEAN	39.900
THE ENFORCER AMIGA	TROJAN PROD.	39.900
THE SIMPSONS AMIGA	OCEAN	39.900
THUNDERJAWS AMIGA	DOMARK	39.900
TOKI AMIGA	OCEAN	39.900
TOYOTA GT4 RALLY AMI	GREMLIN	49.900
TURRICAN II AMIGA	RAINBOW ARTS	39.900
VOLFIED AMIGA	EMPIRE	39.900
WACKY RACES AMIGA	HI-TEC	39.900
WILD WHEELS AMIGA	OCEAN	39.900
WRESTLING WWF AMIGA	OCEAN	39.900

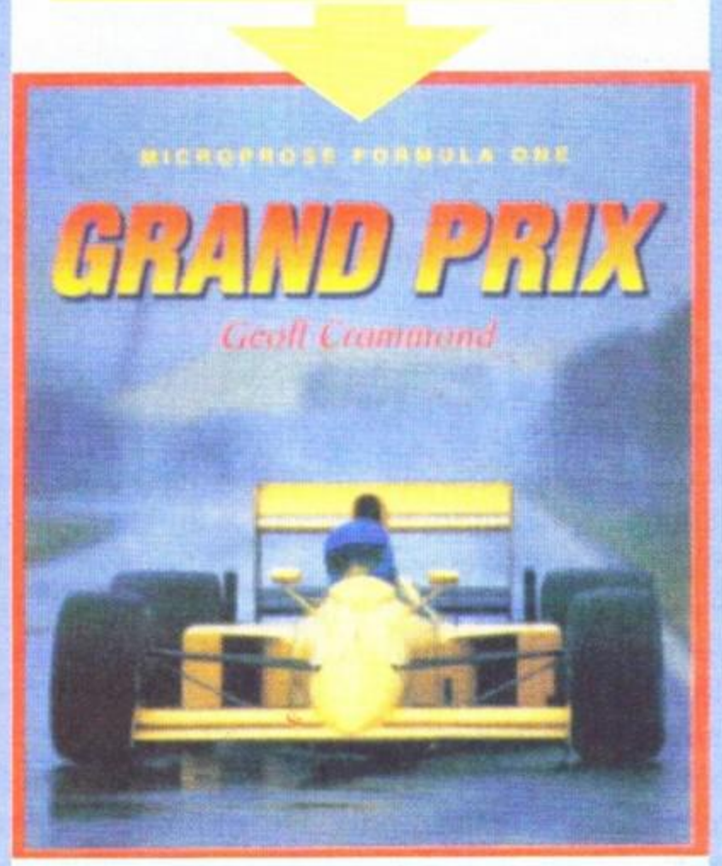
AMIGA SIMULAZIONE BUDGET

ATF II AMIGA	ACTION 16	29.900
IRON LORD AMIGA	ACTION 16	29.900

AMIGA SIMULAZIONE/AVVENTURA

4 WHEEL DRIVE AMIGA	GREMLIN	59.900
ALIEN BREED AMIGA 1Mb	TEAM 17	59.900
ANOTHER WORLD AMIGA	DELPHINE	69.900

DISPONIBILE A SOLO £ 79.000



BATTLE ISLE AMIGA	UBISOFT	59.900
BETRAYAL AMIGA	RAINBIRD	69.900
BIG BUSINESS AMIGA	MAGIC BYTES	49.900
CELTIC LEGENDS AMIGA	UBISOFT	59.900
CHALLENGE GOLF AMIGA	ON-LINE	59.900
CRUISE FOR A C. AMIGA	DELPHINE	59.900
DEATH K. OF K. AMI	SSI	69.900
EYE OF THE B. AMI	SSI	69.900
F-15 S.EAGLE II AMI	MICROPROSE	79.900
F-19 STEALTH F. AMIGA	MICROPROSE	69.900
F29 RETALIATOR AMI	OCEAN	49.900
FALCON COLLECT. AMIGA	MIRRORSOFT	69.900
FATE GATES OF D. AMI	RAINBOW ARTS	49.900
FLIGHT O.T.INTR. AMI	MIRRORSOFT	59.900
FOOTBALL DIR.2 AMI	D&H GAMES	59.900
GRAND PRIX AMIGA	MICROPROSE	79.900
HEARTS OF CHINA AMIGA	SIERRA	89.900
HERO'S QUEST AMIGA	SIERRA	89.900
KNIGHTS O/T SKY AMI	MICROPROSE	79.900
MEGA-LO-MANIA AMI	MIRRORSOFT	69.900
MICROPROSE GOLF AMI	MICROPROSE	79.900
MIDWINTER II AMIGA	MICROPROSE	69.900
MIG29 SUP. FULCR. AMI	DOMARK	69.900
MOONSTONE AMIGA	MINDCAPE	59.900
NAPOLEON I AMIGA	INTERNECINE	59.900
NIGHTMARE AMIGA	MINDSCAPE	59.900
RAILROAD TYCOON AMI	MICROPROSE	79.900
RED BARON AMIGA	SIERRA	89.900
RISE OF DRAGON AMIGA	SIERRA	99.900
ROBIN HODD AMIGA	MILLENNIUM	49.900
ROBOCOP 3 AMIGA 5	OCEAN	59.900
RUGBY COACH AMIGA	D&H GAMES	59.900
SHADOW SORCERER	SSI	59.900

I PREZZI AL PUBBLICO SI INTENDONO IVA INCLUSA, SONO INDICATIVI E POSSONO ESSERE VARIATI SENZA ALCUN PREAVVISO

PACMANIA

Pac-Man, oltre ad essere uno dei migliori videogiochi della storia, fu anche un'incredibile fenomeno di costume. Viaggiate con noi all'indietro nel tempo alla scoperta di uno dei giochi-simbolo di questi vent'anni.

È vero che il primo coin-op fu *Pong*, è vero che il primo coin-op a creare il fenomeno dei videogiochi fu *Space Invaders*, ma è soprattutto vero che il coin-op che decretò il boom dei videogiochi e che li fece conoscere al mondo intero fu *Pac-Man*.

Pac-Man.fu il primo "cute game" (gioco carino) della storia. Ideato e realizzato dalla giapponese Namco, fu negli Stati Uniti che divenne un fenomeno. Ad aggiudicarsene i diritti fu la Midway, che già un paio di anni prima aveva comprato dalla Taito un altro curioso gioco giapponese che stava sbancando il paese del Sol Levante tanto da creare una carenza di spiccioli, *Space Invaders*

Quelli di voi che erano troppo piccoli nel 1981 difficilmente ricorderanno cos'è stata la "pacmania" e ancor più difficilmente, abituati alla grafica super dettagliata dei coin-op di oggi, potranno capire come è possibile che un gioco così semplice e graficamente minimalista possa avere segnato un epoca nella breve ma intensa storia dei videogiochi. È difficile spiegare a chi non l'ha vissuta la follia collettiva che colpì mezzo mondo, come è altrettanto difficile spiegare il perché del successo di *Pac-Man*.

La spiegazione ufficiale è questa: "Eravamo al posto giusto, nel momento giusto col gioco giusto", dichiarò Thomas Nieman, vicepresidente del marketing della Midway, al sottoscritto in un'intervista apparsa su Videogiochi nel maggio 1984. "L'industria dei videogiochi era in crescita e noi introducemmo *Pac-Man* proprio nel momento in cui esplose il boom dei videogiochi." Tutto questo, per quanto vero, non spiega però perché proprio *Pac-Man*. Le sale giochi erano piene di giochi di ogni tipo, ma fu soprattutto su questa pallina gialla divoratutto che si catalizzarono le passioni di milioni di videogiocatori nel mondo intero. Perché?

È stato scritto tutto e il contrario di tutto per spiegare il fenomeno *Pac-Man*, ma a mio parere le ragioni principali sono tre: la prima è che *Pac-Man*, con la sua grafica da cartone animato, piaceva alle donne molto più degli sparatutto spaziali di moda a quei tempi (qui fra l'altro si potrebbe fare un'interessante digressione su *Tetris*, un altro gioco molto amato dalle donne che ha ottenuto - sulle macchine da casa - un successo comparabile a quello di *Pac-Man*: che siano proprio le donne a far pendere il piatto della bilancia in favore di un gioco trasformandolo in un fenomeno di costume?); la seconda sta nella semplicità del gioco: il solo joystick era tutto quello che serviva per giocarlo. In confronto, *Asteroids* aveva cinque comandi tra tasti e joystick, *Defender* sei e *Stargate*, con i suoi incredibili sette comandi, era difficile da giocare quanto un B-52 è difficile da pilotare; l'ultima ragione, infine, sta nel fatto che *Pac-Man* è un gioco in cui la conoscenza pre-determinata è molto, ma molto più importante della coordinazione oculo-motoria (cioè occhio-mano). In *Pac-Man* contano più l'esperienza e l'abilità che la velocità di reazione.

Qualunque siano le ragioni del suo successo, *Pac-Man* divenne un fenomeno di costume e un favoloso business per la Midway. Nel 1982 i soli videogiocatori americani infilavano 48 milioni di monetine da 25 centesimi alla settimana nei coin-op di *Pac-Man*. Il che vuol dire ben 12 milioni di dollari (circa 14 miliardi di lire di allora) o, su base annuale, 600 milioni di dollari (o 720 miliardi di lire) all'anno.

La sua fama, come quella di Mario oggi, superò i ristretti confini del mondo dei videogiochi: nella primavera del 1982, la Midway aveva concesso in licenza il nome e il logo di Pac-Man a oltre 200 ditte per la produzione di oltre 600 prodotti tra magliette, sacchi a pelo, tazze da caffé, cravatte, asciugamani, gioielli, mutande, ecc. La rete televisiva ABC ne produsse addirittura una serie televisiva a cartoni animati.

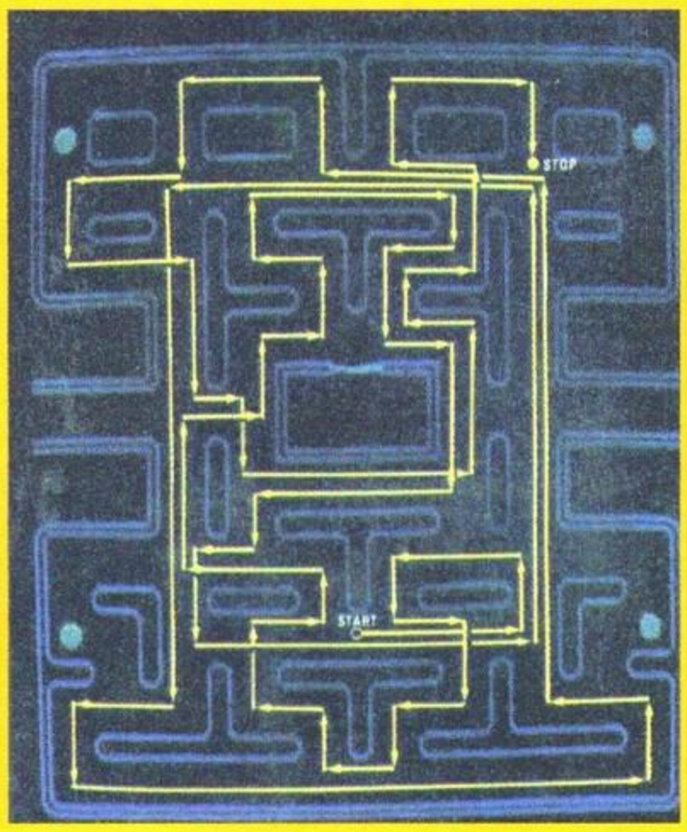
Pac-Man fu un successo clamoroso anche per il numero di "seguiti" che generò. Tra questi il più famoso fu *Ms Pac-Man*, che addirittura arrivò a superare il record di produzione di *Pac-Man* raggiungendo le 110.000 macchine prodotte. Rispetto a *Pac-Man*, *Ms Pac-Man* aveva due importantissime modifiche che ne fecero più che un seguito un nuovo gioco. La prima modifica fu l'introduzione di diversi nuovi labirinti: mentre *Pac-Man* aveva un solo labirinto che si ripeteva all'infinito, *Ms Pac-Man* ne

DATE STORICHE

Primavera 1980
***Pac-Man* viene lanciato in Giappone dalla Namco, la società che l'ha sviluppato.**
Agosto 1980
La Midway Manufacturing Company acquista i diritti di *Pac-Man* per l'emisfero occidentale e comincia la produzione delle macchine coin-op.
Novembre 1980
Pac-Man viene presentato all'AMOA (Amusement and Music Operators Association) di Chicago. Sia la stampa che gli operatori del settore lo definirono "troppo carino per avere successo".
Gennaio 1982
La Midway presenta il coin-op *Ms. Pac-Man*
Marzo 1982
L'Atari lancia la cartuccia di *Pac-Man* per il suo Video Computer System.
3 aprile 1982
In ventisette città degli Stati Uniti si festeggia il "Pac-Man Day".

SCHEMI

Nessuno sa chi fu il primo a scoprire che i fantasmini di *Pac-Man* si muovevano in base a schemi pre-determinati, ma una volta che la voce cominciò a girare attraverso il telefono senza fili dei videogiocatori, giocare a *Pac-Man* diventò una scienza. Gli schemi di movimento di Pac-Man sono decine e non possiamo certo riportarli tutti in questo articolo. Come esempio abbiamo scelto uno dei più famosi ed eleganti, ideato per la versione originale del gioco e soprannominato GET dalle iniziali dei nomi dei tre ragazzi che lo inventarono, George Huang, Ed Bazo e Tom Fertado. Lo schema, se eseguito precisamente e senza esitazioni, mantiene Pac-Man in vita a tempo indeterminato. L'importante è avere regolarità. Fare una pausa a una intersezione, anche brevissima, può rovinare il tempismo dello schema. Il vantaggio di questo schema è che non richiede di ripassare su punti del labirinto già ripuliti di pallini né di consumare le pillole d'energia e i pallini ad esse vicini. Una volta completato lo schema si ha tutto il tempo per ingoiare le pillole d'energia insieme ai fantasmini e ammassare punti bonus. Lo schema, inoltre, consente di mangiarsi tutti i bonus e le chiavi che appaiono di tanto in tanto.

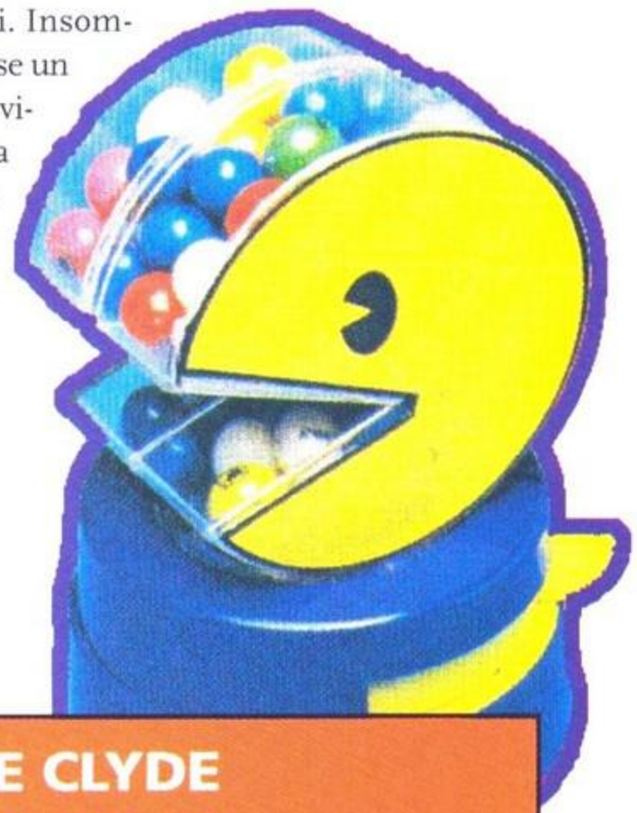


Se vi capita di trovare una macchina di *Pac-Man* in qualche angolo di una sala giochi o di un bar, provatelo. Farete un figurone!

aveva quattro diversi. La seconda, ancor più importante modifica fu l'eliminazione degli schemi di movimento dei fantasmini che invece si muovevano in modo casuale da partita a partita, rendendo così inutile qualunque schema di gioco.

A Ms Pac-Man seguirono altri titoli *Baby Pac-Man*, *Super Pac-Man*, *Professor Pac-Man Pac-Man Jr Pacland* e *Pacmania*, ma nessuno di questi riuscii più a ripetere il successo dei primi due. Il filone, in un certo senso, s'era esaurito.

Al di là del fenomeno di costume, comunque, Pac-Man ha un'importanza capitale nella storia dei videogiochi perché è stato il capostipite di ben due generi. È stato il primo gioco "carino" della storia dei videogiochi, ma anche quello che ha definito il genere dei giochi di labirinto. Nella storia dei videogiochi i coin-op che possono vantarsi di aver avuto un ruolo di progenitura non sono molti, forse si possono contare sulle dita di due mani. Insomma, se ci fosse un Olimpo dei videogiochi, a *Pac-Man* spetterebbe un posto d'onore.



INKY, BLINKY, PINKY E CLYDE

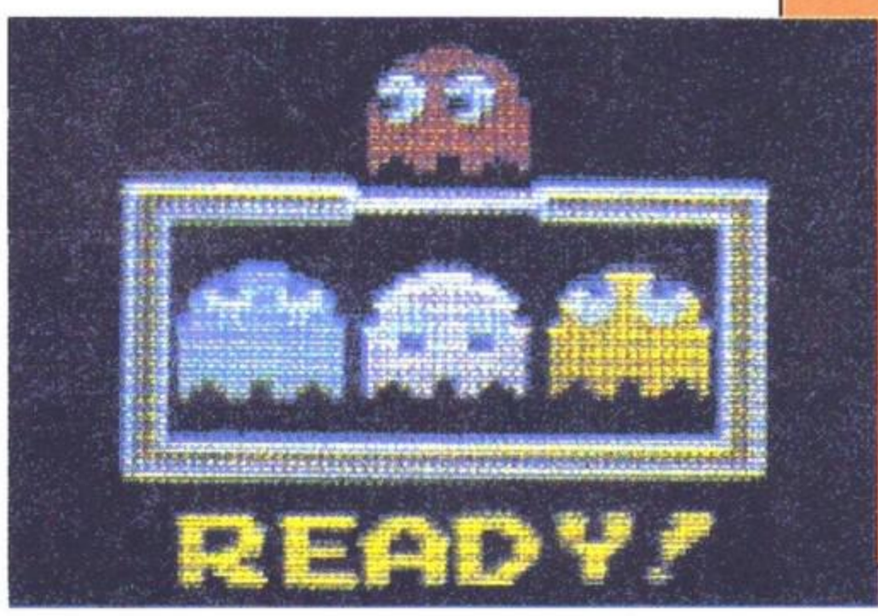
I quattro fantasmini avevano un nome, un soprannome e uno schema di movimento proprio che i giocatori più esperti impararono a memoria per battere la macchina.

Nome: POKEY
Soprannome: Clyde
Colore: Aracione
Schema di movimento: imprevedibile, ma non insegue Pac-Man a meno che non sia accompagnato da un altro fantasmino. È il più lento dei quattro e ogni volta che ne ha la possibilità si allontana da Pac-Man, ma non cambia direzione per evitarlo.

Nome: BASHFUL
Soprannome: Inky
Colore: Blu
Schema di movimento: Bashful è codardo quasi quanto Pokey. Si muove leggermente più veloce di Pokey e può a volte raggiungere Pac-Man se questi sta mangiando i pallini (che ne rallentano la

Nome: SHADOW
Soprannome: Blinky
Colore: Rosso
Schema di movimento: Shadow è il più aggressivo di tutti ed è veloce quanto Bashful

Nome: SPEEDY
Soprannome: Pinky
Colore: Rosa
Schema di movimento: Speedy è aggressivo quanto Shadow ma è molto più veloce (da qui il nome). Spesso supera gli altri fantasmini per inseguire Pac-Man



ALLE OLIMPIADI CON

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO "ALLE OLIMPIADI CON ATARI"

Potrai vincere un soggiorno in Spagna ed essere spettatore alle OLIMPIADI1992. A partire dal 31/1/92 fino al 15/4/92 acquistando unodei seguenti favolosi videogiochi:

ATARI LYNX - ATARI VCS 2600 - ATARI VCS 7800

troverai inserita in ogni confezione la cartolina di partecipazione al grande concorso. Compilala secondo le modalità indicate sul retro della stessa rispondendo esattamente alle domande richieste.

SPEDISCILA ENTRO IL 15/4/92 A:
ATARI ITALIA SPA, VIA BELLINI, 21 - CUSANO MIL. (MI)

Uno splendido concorso che Vi offrirà la possibilità di vincere uno dei 104 viaggi alle **Olimpiadi di Spagna**.

- **26 VINCITORI DEL PRIMO PREMIO** passeranno una settimana a Tossa De Mar - Costa Brava, con prenotazione in Hotel, ed un posto prenotato per uno degli avvenimenti Olimpici.

- **78 VINCITORI EXTRA** vinceranno la stessa vacanza VIP nell'Ottobre 1992, naturalmente senza visita alle Olimpiadi.

AFFRETTATI QUINDI A COMPRARE IL TUO VIDEOGIOCO ATARI E... BUONA FORTUNA!

DOVE ACQUISTARE IL VIDEOGIOCO LYNX IN ITALIA

PIEMONTE

ALESSANDRIA,PROVERA, VIA PIACENZA 2
ALESSANDRIA,GIOCHINGROS SAS,
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI 54
ALESSANDRIA,COMPUTER TEMPLE SNC,
C.SO LAMARMORA 33
ASTI,RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA 3
BIELLA,VC,SERENO GALANTINO SAS,
P.ZZA I MAGGIO 1
BIELLA,VC,BABBO NATALE, VIA TRIESTE 55
BIELLA,VC,CAMELOT SAS, VIA P. MICCA 33
BIELLA,VC,SIGEST SRL, VIA TRIESTE 23/B
BRA,CN,BONA DISTRIBUZIONE,
VIA PRINCIPI DI PIEMONTE 4
CHIVASSO,TO,HOBBY MARKET SNC, VIA PO 2/C
CUNEO,ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA 42
DUSINO S. MICHELE,AT,TREMONTI CARLA,
C.SO INDUSTRIA 30
IVREA,TO,FULVIA PAGLIUGHI SNC,
C.SO VERCELLI 254
NICHELINO,TO,CASA DEL PUPO, VIA TORINO 34
PINEROLO,TO,ROGIRO`, P.ZZA BARBIERI 2
RIVOLI,TO,AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA 112
SALUZZO,CN,BOLLATI GIUSEPPE,
P.ZZA CAVOUR 38/4
SUSA,TO,SAYN GIOCHI, VIA ROMA 53
TORINO,ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO 46
TORINO,PLAY GAME SHOP,
VIA CARLO ALBERTO 39/A
TORINO,AUCHAN, C.SO ROMANIA 460
TORINO,TV MIRAFIORI,
C.SO UNIONE SOVIETICA 393
TORINO,AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI 26/C
TORINO,PARADISO DEI BAMBINI SAS,
VIA ANDREA DORIA 8
TORINO,GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO 52/B
TORINO,MAGLIOLA,VIA NICOLA PORPORA 1
TORINO,SOFTEL, VIA NIZZA 45/F
TORINO,MICRONTEL SRL,
C.SO GIULIO CESARE 56 bis
TORINO,ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA 333/4
TORINO,G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. 251
TORINO,M.P.M. SPA, VIA GUARINI 4
VALENZA PO,AL,CENTRO COM.LE SELEZIONE,
VIA CAIROLI 5
VERCELLI,ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE 5

LOMBARDIA

BERGAMO,CALDARA ANGELO SNC,
VIA PAPA GIOVANNI XXIII 49
BERGAMO,VIDEO IMMAGINE SNC,
VIA CARDUCCI CITTA` MERCATO
BERGAMO,TINTORI ENRICO & C.SNC,
VIA BROSETA 1
BRESCIA,MEGABYTE, C.SO MAGENTA 32/B
BRESCIA,VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI 12/A
BRESCIA,VIDEO HOBBY, VIA UGONI 12/B
BRESCIA,VIGASIO MARIO SPA,
PORTICI ZANARDELLI 3
BRESCIA,,MASTER INFORMATICA,
VIA F.LLI UGONI 10/B
CASSANO D'ADDA,MI,GRAZZINI/4,
CENTRO COMM. L'AGORA`
CINISELLO B.MO,MI,MULTISYSTEM S.A.S.,
VIA ROMA 35
CORBETTA,MI,PENATI SRL,
VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D
CREMA,CR,EL-COM,VIA LIBERO COMUNE 15
CREMONA,CASA DEL GIOCATTOLO,
C.SO MATTEOTTI 100
DESENZANO,BS,MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI 14
GALLARATE,VA,COMPUTERSHOP SNC,
VIA A. DA BRESCIA 2
GALLARATE,VA,GIOCHI GARDEN,
C.SO SEMPIONE 33
GALLARATE,VA,VERGANI VITTORIA,
VIA MANZONI 9
GERENZANO,VA,GRANDI MAGAZ. BOSSI,
VIA G.P. CLERICI 196
GRUMELLO,BG,MEGABYTE, VIA ROMA 61
LECCO,CO,LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO 11
LEGNANO,MI,NEW GAME SNC ,
C.SO GARIBALDI 199
LENTATE SUL SEVESO,MI,PIEMONTI,
VIA NAZIONALE DEI GIOVI 4
MAGENTA,MI,PASSAPAROLA GIOCHI,
P.ZZA GIACOBBE 11
MANTOVA,TENEDINI FRANCO MAGAZ.
C.SO VITT. EMANUELE 110
MANTOVA,MEGABYTE, VIA CALVI 95
MELEGNANO,MI,L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L.,
VIA CASTELLINI 27
MILANO,LUCKY, VIA PASSERONI 2
MILANO,GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI 29
MILANO,GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO 9
MILANO,GRAZZINI/3, VIA PITAGORA 4
MILANO,G. RICORDI & C., VIA BERCHET 2
MILANO,SUPERGAMES, VIA VITRUVIO 3
MILANO,RIVOLA,VIA VITRUVIO 43
MILANO,PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO 1
MILANO,GIOCATTOLI NOE`, VIA MANZONI 40
MILANO,FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO 15
MILANO,CALLIGARO DISTRIBUZIONE,
VIA AMPERE 105
MILANO,TORLASCHI F. SRL, VIA TOLMEZZO 5/1
MILANO,SELECT, P.LE GAMBARA 9
MILANO,GRANDE EMPORIO CAGNONI,
C.SO VERCELLI 38
MILANO,KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER 19
MILANO,LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA 3
MILANO,B.C.S., VIA MONTEGANI 11
MILANO,ELETTROVOCE BRAHA,
VIA PIER CAPPONI 5
MILANO,VIRGIN RETAIL ITALY, VIA DOGANA 2
MILANO,VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MONZA,MI,BIT 84,VIA ITALIA 4
MONZA,MI,INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI 7
MORNAGO,VA,VANONI, VIA STAZIONE 18
ORZINUOVI,BS,METAL MARK DI GAVAZZONI,
VIA ADUA 45
PALAZZOLO S/O,BS,MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA 11
POMPIANO,BS,IL MAGGIOLINO,
VIA BUONARROTI 41/B
REZZATO,BS,C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
RODENGO SAIANO,BS,COLMARK SPA,
VIA INDUSTRIALE 8
S.ANGELO LODIGIANO,MI,CERRI BATTISTA,
VIA PEROSI 10
S. ANGELO LODIGIANO,MI,FERRARI LUIGI,
VIA MADRE CABRINI 44
S. GIULIANO MIL.SE,MI,VIDEOTEQUE,
VIA TOLSTOI 86/G
SEREGNO,MI,BONSAGLIO SRL,
VIA DELLA REPUBBLICA 200
TIRANO,SO,SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA 8
VARESE,BERNASCONI, VIA SAFFI88
VIMODRONE,MI,MISTER BIT c/o CITTA' MERCATO,
STRADA PADANA SUP. 292

VENETO

ALTE CECCATO,VI,GUERRA COMPUTER,
V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA,VI,ASTER MARKET,
VIA MARINONI 5
BASSANO DEL GRAPPA,VI,CAMONICO
GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI 31
BASSANO DEL GRAPPA,VI,IL NIDO SNC,
VIA CAPITELVECCHIO 40
BASSANO DEL GRAPPA,VI,R.D.E.SNC,
VIA J. DA PONTE 25
BELLUNO,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VITT. VENETO 160/A
CAST. DI GODEGO,TV,BAGGIO SEVERINA,
VIA XXIX APRILE 2/A
CEGGIA,VE,SARTORELLO SPA,
VIA DUCA D'AOSTA 2
ESTE,PD,PIETROGRANDE, VIA MULINI 4
ESTE,PD,ELECTROSYSTEM di Rando Andrea,
VIA C. BATTISTI 21
FELTRE,BL,GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI 10
LEGNAGO,VR,ZANON DI ISALBERTI E.,
VIA BEZZECCA 3
LEGNAGO,VR,FERRARIN, VIA DE MASSARI 10
MALO,VI,COVE ARL, VIA COPERNICO 19
MESTRE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA BISSUOLA 20/A
MESTRE,VE,SME, VIA TORINO 101
MESTRE,VE,MESTRE DIFFUSIONE SAS,
VIA A. COSTA 11/B
PADOVA,FRIGOBERETTA,VIA S. LUCIA 25
PADOVA,TESTI GIOCATTOLI, VIA S.LUCIA 11
PADOVA,COMPUMANIA SNC,
VIA CARLO LEONI 32
PADOVA,COMPUTER POINT, VIA ROMA 63
PADOVA,ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO 39/43
PADOVA,ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI 31/A
PADOVA,ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI 99
PADOVA,NEW SPADA JET (ZATTARIN SPA),
VIA T. ASPETTI 168
PIOVE DI SACCO,PD,VITALIANI E FRISON,
VIA ROMA 46
PORTOGRUARO,VE,SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO,VI,ELECTRONIC STAR,
VIA BESSICA 85
ROVIGO,ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE 4
RUBANO,PD,EUROMARKET,
VIA DELLA PROVVIDENZA 212
S. DONA` DI PIAVE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA C. BATTISTI 53
S. GIOVANNI LUPATOTO,VR,CASA DEL BAMBINO,
VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIUSTINA BELL.SE,BL,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VOLPERE 20
S. MARIA DI SALA,VE,CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO,VI,CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA` 35
SPRESIANO,TV,TK SRL, VIA GALVANI 1
SUSEGANA,TV,SME, VIA CONEGLIANO 57
TAGLIO DI PO,RO,G.M. DI MORETTO,
VIA MILITE IGNOTO 3
TREVISO,AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE 15
TREVISO,GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN 6
UDINE,CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA 15/A
VENEZIA,CAPUTO SNC, SAN MARCO 5193
VENEZIA,BARERA, SAN MARCO 49/48
VERONA,MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO 10/11
VERONA,CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO 47
VERONA,PERSONAL WARE,
VIC. VOLTO SAN LUCA 6
VERONA,LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA 2
VERONA,NASTROTECA 2000,
VIA VASCO DE GAMA 14
VERONA,TELESTORE 2 SRL, VIA PERSEO 3
VICENZA,ZATTARIN SPA, V.LE VERONA 79/81
VICENZA,ZUCCATO SRL,C.SO PALLADIO 78
VILLAFRANCA,VR,MA.BE. SAS,
VIA MESSIDAGLIA 130

FRIULI V.G.

PORDENONE,FRIGOBERETTA,
C.SO VITT. EMANUELE 14
TRIESTE,CENTERCASA, VIA C. BATTISTI 29
TRIESTE,VIDEOLANDGAMES DI SPARTA` R.,
VIA RISMONDO 4
ZOPPOLA,PN,SME, VIA UDINE 28

TRENTINO A.A.

BOLZANO,MACROMAT, VIA MUSEO 45
BRUNICO,BZ,RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE 70
CLES,TN,TRADING OFFICE SNC,
VIA IV NOVEMBRE 23
GARDOLO,TN,MUSIC CENTER,
VIA SOPRASASSO 32/4
MERANO,BZ,KONTSCHIEDER ERICH,
VIA PORTICI 313
ROVERETO,TN,LA DISCOTECA, VIA TARTAROTTI 48

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA MURRI 73/75
BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA LOMBARDI 43
BOLOGNA,LELA, VIA COSTA 38/D
BOLOGNA,T.L.B. DI GHERARDI,
VIA OBERDAN 29
BOLOGNA,CARTOL. PORTANOVA SAS,
VIA PORTANOVA 18/9
BOLOGNA,EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI 13/2
CARPI,MO,BAMBOLIFICIOCARPIGIANO, V.LE FASSI 3
CARPI,MO,AL PAESE DEI BALOCCHI,
C.SO CABASSI 28
CESENA,FO,EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI 5
DOGANA S. MARINO,,S. MARINO INFORMATICA,
VIA 3 SETTEMBRE 113
FAENZA,RA,ARGNANI SAS,
P.ZZA DELLA LIBERTA` 5/A
FERRARA,GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO 90
FERRARA,BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR 85
FIDENZA,PR,PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR 32
FORLI`,FO,TUTTO PER IL BIMBO,
VIA G. REGNOLI 15
FORLI`,CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA 30
FORLI`,MARCO POLO SNC, V.LE ROMA 171
LUGO,RA,MONTANARI ILLARIO,
L.GO CALDERONI s.n.
LUGO DI RAVENNA,RA,BRISTOL,
VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE 19
MODENA,ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI 20
MODENA,ORSA MAGGIORE C.
COMM.LE "I PORTALI", V.LE DELLO SPORT 50
MODENA,CIRCUS, VIA S. EUFEMIA62
MODENA,REGGIANI GIORGIO,
VIA EMILIA EST 293
PARMA,ZANICHELLI, VIA A. SAFFI 78/B
PARMA,CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA,DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO 23
PARMA,LE COSE PIU`, VIA S. LEONARDO 54/C
PARMA,LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR 17
PARMA,REGINALDA, VIA ABBEVERATOIA 19
PARMA,PINOCCHIO GIOCATTOLI,
VIA FARINI 16/A
PARMA,RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI 59
RIMINI,FO,EASY COMPUTER SNC,
VIA LAGOMAGGIO 50/A
RIMINI,FO,MASTRO GEPPETTO,
VIA SIGISMONDO 5/7
RIMINI,FO,GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA 3
S. LAZZARO DI SAVENA,BO,ZACCARELLI GIORGIO,
VIA EMILIA 80
SORBOLO,PR,CABRINI IVO, VIA GRAMSCI 58

LIGURIA

BOLZANETO,GE,MARTINELLI NARA,
VIA C. RETA 7/9
GENOVA,LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI 35
GENOVA,ABM COMPUTER SRL,
P.ZZA DE FERRARI 24/R
GENOVA,LA BEFANA DI BACCANTI,
VIA ASSAROTTI 2
GENOVA,IL BALILLA, VIA F. APRILE 112
GENOVA,CENTRO GIOCO EDUCATIVO,
C.SO BUENOS AIRES 3 ROSSO
GENOVA,LOBIANO MARIO,
VIA G. DE PAOLI 27/29
LA SPEZIA,ABRUZZESE, VIA DALMAZIA 20
LA SPEZIA,INGROGIOCA SAS, VIA ROMA 194
SAVONA,BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AGLIANA,PT,CALICE, VIA PANARO
AREZZO,VIERI ELETTRONICA, VIA VITT.-VENETO 68
AULLA,MS,FUMANTI, VIA LUNIGIANA
CAMAIORE,LU,IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE 241/B
CARRARA,MS,CHIARI NANDO, VIA L.GIORGI 2
CARRARA,MS,MONDIAL TOYS PRETINI & C. SNC,
VIA ROMA GALLERIA 15
CASTELNUOVO GARFAGNANA,LU,
TOGNINI G., VIA GARIBALDI 22
FIRENZE,TELEINFORMATICA TOSCANA,
VIA BRONZINO 36
FIRENZE,ACOUSTIC FIDELITY, VIA PISANA 161/R
FIRENZE,CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI 126
FIRENZE,EUROSOFT, VIA DEL ROMITO 1D/R
FIRENZE,F.LLI PAOLI, VIA DATINI 45
FIRENZE,PUNTO SOFT, VIA TORCICODA 1/R
FIRENZE,F.LLI CHERICI SNC, VIA F. BARACCA 2
GROSSETO,CENTRO ELETTRICITA` BARTOLUCCI,
VIA DEI MILLE 3/A
LIDO DI CAMAIORE,LU,IL COMPUTER DI VECOLI
LINA,V.LE COLOMBO 216
LIVORNO,DITTA O. MONDANELLI,
VIA RICASOLI 52
LIVORNO,FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI 19
LUCCA,COMPUTER SHOP, P.ZZA CURTATORE 103
LUCCA,CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO 26
LUCCA,L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI,
P.ZZA DEL SALVATORE 6
MASSA,LORENZETTI F., P.ZZA MERCURIO 26
MASSA,FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI 32
MONTERIGGIONI,SI,ELETTROMERCATO SRL,
VIA TOSCANA 6
MONTIGNOSO,MS,PLAYMASTERS,
VIA INTERCOMUNALE 49
OLMI QUARRATA,PT,GORI R.V., VIA CARDUCCI 14
PISA,ELECTRONIC SERVICE DI MASSARELLI,
VIA VECCHIA TRANVIA 10
PONTASSIEVE,FI,TELERAMA, VIA PRAGA 10
PONTEDERA,PI,ELECTRONIC DREAMS SNC,
VIA DANTE 77
PRATO,FI,VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA 15
SCANDICCI,FI,BELLANTI & C.,
P.ZZA L. DA PALESTRINA 317
SIENA,ETRURIA DI PERINTI,V.LO DELLO SPORTELLO 13
SIENA,VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI 17

MARCHE

ANCONA,ZIBALDONE, VIA GRAZIE 1
CAMERINO,MC,GAZZELLA GINA,
C.SO VITT. EMANUELE 51
FALCONARA M.,AN,MONDO PICCINO SNC,
VIA N. BIXIO 18/A
FANO,PS,ANGELINI,VIA VINCENZO ROSSI 11
FANO,PS,FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI 1/A
FERMO,AP,PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS,
VIA TRENTO NUNZI 72/74
MACERATA,CERQUETELLA PIERINO,
VIA SPALATO 126
PESARO,REAL CICOGNA,VIA BRANCA 69
S. BENEDETTO DEL TRONTO,AP,
IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI s.n.

UMBRIA

DERUTA,PG,REAL.G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO,PG,VALERI RUFFINO,
VIA BENEDETTO CAIROLI 29
PERUGIA,CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA,MEDIA ELECTRONIC IMPORT,
VIA PICCOL PASSO 107
TERNI,STEFANONI ERMINIO,
VIA CRISTOFORO COLOMBO 3

ABRUZZO

L'AQUILA,RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO 213
PESCARA,PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI 25/30
TERAMO,CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI 15
VASTO,CH,STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA,LT,GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA 14/A
CASSINO,FR,PETRACCONE, VIA PASCOLI 110
CASSINO,FR,ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO 20
CERVETERI,RM,VIDEO SHOP,
VIA SETTEVENE PAOLO 75
CIAMPINO,RM,COMPUTERTIME,
VIA COL DI LANA 11/15
CISTERNA DI LATINA,LT,S.E.C., VIA APPIA KM 54,3
CIVITAVECCHIA,RM,OTTICA FOTO BRUNO,
C.SO CENTROCELLE 32/A
CIVITAVECCHIA,RM,SAVINI VINCENZA,
C.SO MARCONI 35
FORMIA,LT,LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO 282
FRASCATI,RM,M.R.S., VIA LUCIANO MANARA 5
LADISPOLI,RM,BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA 12
LATINA,ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO 8
LATINA,VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO,RM, MASSIMILIANO E PIETRO
MANCINI SAS, VIA KENNEDY 100
NETTUNO,RM,ELETTRONICA MANCINI,
P.ZZA S. FRANCESCO 13
POMEZIA,RM,GOLDEN COMPUTER SRL,
VIA DANTE ALIGHIERI 74
POMEZIA,RM,COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI 1
RIETI,TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO 8
ROMA,METROIMPORT, VIA DONATELLO 37
ROMA,CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA 4/A
ROMA,BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE 56
ROMA,CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI 277
ROMA,PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC,
VIA BEVAGNA 35/37
ROMA,I MAGAZZINI DEL POPOLO,
VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE 46
ROMA,MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI 7/8
ROMA,MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI 4
ROMA,F.LLI PIER MATTEI & C.SNC, VIA APPIA 423
ROMA,CASA MIA, VIA APPIA NUOVA 146
ROMA,MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA 245
ROMA,SUPERGIOCATTOLI C/O CENTRO COMM.LE
CINECITTA` 2,
ROMA,GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA 424
ROMA,AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS,
VIA A. MARIO 38
ROMA,GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA,
VIA A. MENGHINI 83/5
ROMA,ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,CHOPIN, VIA CHOPIN 27
ROMA,COMPUSHOP, VIA NOMENTANA 265
ROMA,EASY DATA, VIA AMODEO 31/D
ROMA,DISCO POP, VIA G. CAPPONI 11
ROMA,F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI 2/A
ROMA,GIGI WATCH ELETTRONICA,
V.LE IPPOCRATE 25
ROMA,KYNDES, VIA AURELIA 387
ROMA,MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA 33
ROMA,P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA 489
ROMA,PAOLINI SNC, VIA PALINI 94
ROMA,PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO 6 C
ROMA,R.C.E., P.ZZA DEI GERANI 40/41
ROMA,R.P.M., VIA GIULIA 142
ROMA,SAFO RADIO TV SRL,
VIA APPIA NUOVA 501/505
ROMA,VANGUARD ELETTRONIC,
P.LE PRENESTINO 16/19
ROMA,LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI 7
ROMA,CIMINI ANTON GIULIO,
VIA PRENESTINA 421/A
ROMA,DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA 50
ROMA,GALLERIA TUSCOLANA,
VIA Q. VARO 15/19
ROMA,GIORNI GIOCATTOLI SNC,
VIA M. COLONNA 30/32/34/36
ROMA,P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA 72
ROMA,STYL BABY, VIA TORREVECCHIA 100
ROMA,PCC COMPUTER HOUSE,
VIA CASILINA 283/A
ROMA,ARICO` GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,UNION SHOP SAS,
V.LE REGINA MARGHERITA 9
ROMA,UNION SHOP SAS,
L.GO GIORGIO MACCAGNO 8
ROMA,UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE 188
ROMA,UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA 19
ROMA,TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA 227
ROMA,FOTO FRANK, VIA DEI MILLE 26
ROMA,GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI 65
ROMA,ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO 1
ROMA,VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA 4/6
ROMA,CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA 12
ROMA,G. RICORDI & C., VIA G. CESARE 88
ROMA,G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO 506
SORA,FR,THE STORE,VIA MATTEOTTI 3
TIVOLI,RM,A.V.C. SHOP SERVICE,
VIA EMPOLITANA 134
TIVOLI,RM,SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO 35
VELLETRI,RM,KEYBIT,VIA PAOLINA 55
VITERBO,CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI 65

CAMPANIA

AVELLINO,EREDI LANZETTA ALBERICO,
VIA CIRCONVALLAZIONE 71/G
AVERSA,CE,IOVINE ANTONIETTA,
VIA COSTANTINOPOLI 21/23
C/MARE DI STABIA,NA,IL REGALO DI SOMMA,
VIA G. COSENZA 145/151
CASORIA,NA,SHASHIN C/O EUROMERCATO
CAMPANIA,STR.COMUNALE S. SALVATORE
GRAGNANO,NA,PRIDAM SNC,
VIA CAPPELLA DEI BISI 31
MERCATO S. SEVERINO,SA,OFFISYSTEM SAS,
VIA ROMA 35
NAPOLI,ODORINO SRL, L.GO LALA 22/AB
NAPOLI,SANTANIELLO SAS,
VIA SANTANNA DEI LOMBARDI 45
NAPOLI,HPE INFORMATICA SNC,
VIA CONSALVO 191
NAPOLI,CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. 102
NAPOLI,MONDIAL GIOCATTOLI,
VIA DIOCLEZIANO 354
NAPOLI,DARVIN,GALLERIA UMBERTO I 79
NAPOLI,CIAN,GALLERIA VANVITELLI 32
NAPOLI,CASA MIA SAS,VIA F. CILEA 115
NAPOLI,LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI 158/162
NAPOLI,MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO 6
NAPOLI,GERARDI E FORTUNA,
V.LE KENNEDY 103/123
NAPOLI,VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE 16
PORTICI,NA,NUOVA INFORMATICA SHOP SAS,
VIA LIBERTA` 185/191
POSITANO,SA,NUOVA FOTOGRAFIA,
VIA PASITEA 158
QUALIANO,NA,VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS,
VIA ROSSELLI 52
S. GIORGIO A CREMANO,NA,TEMA SAS,
VIA VITTORE 153
SALERNO,EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI 20

PUGLIA

ARADEO,LE,FOTO MARIO,VIA TRIPOLI 41
BARI,CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR 196
BARI,DISCORAMA, C.SO CAVOUR 99
BARI,DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI 17 C.D.E.
BARLETTA,BA,PAN CAL, VIA VITRANI 58
CASAMASSIMA,BA,GLOBO INTERNATIONAL,
BARI CENTRO
CASARANO,LE,DETTALGROSS D'AMICO,VIA POLA 2
CONVERSANO,BA,PUNTO 2000,
VIA S. LORENZO 47
FOGGIA,ALCATI DEMO SYSTEM,
VIA S. LORENZO 23
FOGGIA,ECI COMPUTER,VIA ISONZO 28
GRAVINA DI PUGLIA,BA,COPYPUGLIA,
VIA BARI 42/44
LECCE,MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO 14
MAGLIE,LE,RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE 36
MARTINA FRANCA,TA,LEUCI RAG VINCENZA,
VIA A. FIGHERA 53
SANTERAMO,BA,IDEAL SOFT, C.SO ITALIA 92/94
TARANTO,ELETTROJOLLY, VIA ZARA 75
TARANTO,TECNOBIT, VIA PLATEJA 68/B
TARANTO,MONTERA, VIA CUGINI 49/A
TRIGGIANO,BA,BABY PARK SRL,
TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO,ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA,CONDEMI GIUSEPPE,
VIA D. TRIPEPI 71
REGGIO CALABRIA,GIAMBOI VENERA,
VIA ORANGE

SICILIA

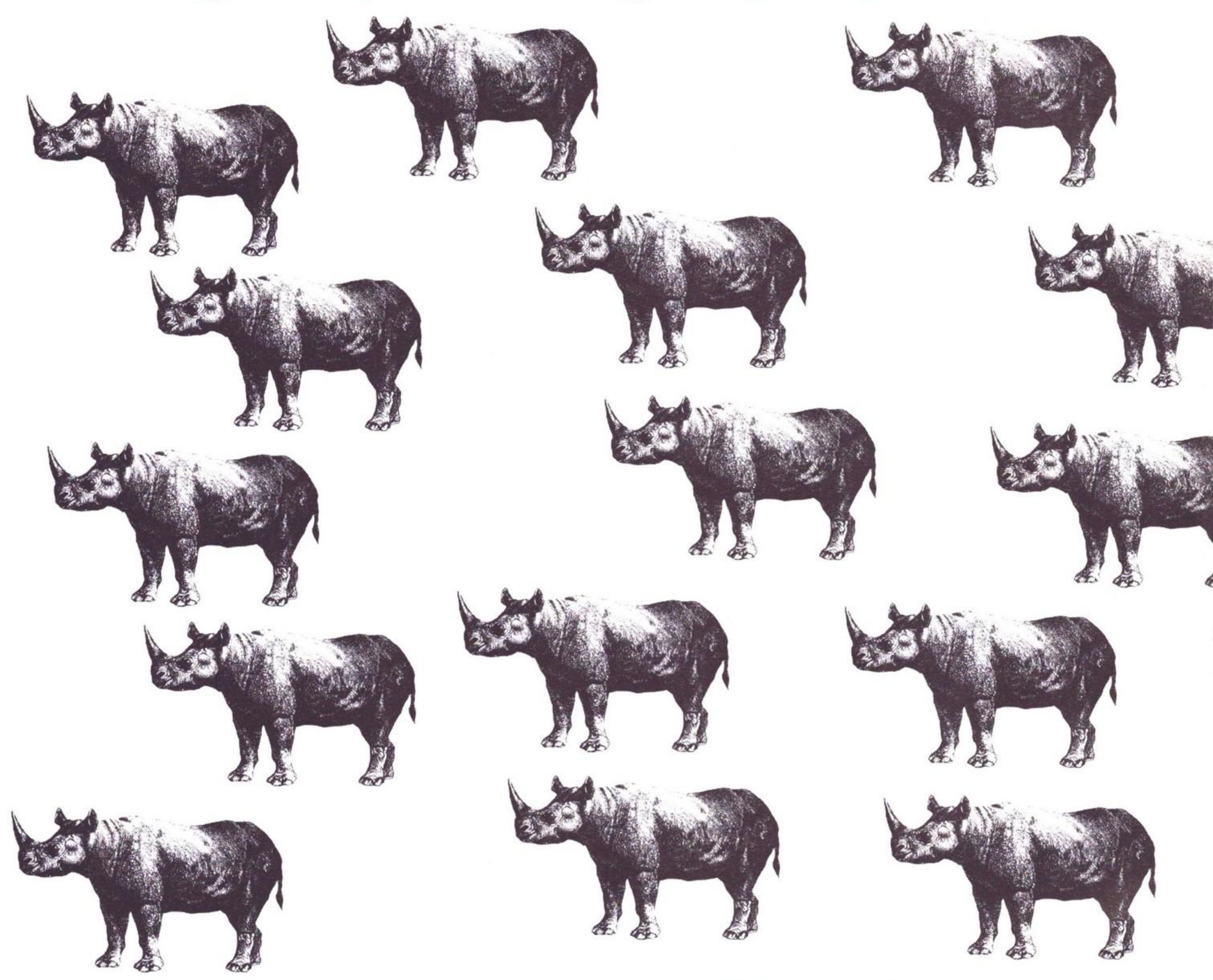
CANICATTI`,AG,CURTO PELLE BABY,
VIA MONS. FICARRA s.n.
CATANIA,COMPUTER CENTER SRL,
VIA TOMASELLI 41/B/C
CATANIA,AZETA SRL, VIA CANFORA 140
MESSINA,PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO 21
MESSINA,COMPUTER HOUSE MESSINESE,
VIA DEL VESPRO 58
MISTERBIANCO,CT,CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE,
VIA A. MORO 21-23-25
MODICA,RG,CARTOTECNICA MODICA,
VIA SACRO CUORE 110/Q
PALERMO,GALLERIA DEL GIOCATTOLO,
VIA NAPOLI 55
PALERMO,ELECTRON & C.SAS, VIA LINCOLN 197
PALERMO,CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO 20/26
PALERMO,SICI GIUOCA, VIA S. CIRO 23/A
RAGUSA,CENTRO DIDATTICO IBLEO,
VIA ROMA 110/114
TERMINI IMERESE,PA,CASCINO
ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE 24

SARDEGNA

CAGLIARI,SARDA COMPUTING,
V.LE MONASTIR 155
CAGLIARI,REAL TIME, VIA CAVARO 21/B-C
ELMAS,CA,ELMARKET,
VIA DELL'ARMA AZZURRA 32
NUORO,CEN, VIA S. EMILIANO 51
OLBIA,SS,SKEMA ELETTRONICA SNC,
VIA ACQUEDOTTO 31
ORISTANO,ERRE DI DANCARDIO SNC,
VIA E CAMPANELLI 15
SASSARI,D.A.R.C. SNC, C.SO VICO 37
SASSARI,SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA 6
TORTOLI`,NU,PORRA` SNC, VIA TEMPIO 10

Publitrust

Rinoceronti di Roma.
Pergioco apre in via degli Scipioni, 109-111.



I rinoceronti di Roma si danno appuntamento nel centro storico (fermata Metro Ottaviano): finalmente ha aperto il negozio con tutti i videogames, console e consolegames che si possono immaginare. Tutti i giochi, esclusivamente originali, per qualsiasi computer (PC, Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad) e poi ancora giochi di ruolo, miniature in lega di piombo, boardgames, wargames, giochi di società, scacchiere elettroniche Kasparov, librogames e aquiloni. Da Pergioco anche a Roma il gioco è diventato una cosa seria.

Il N°1 dei negozi di videogames e console di Milano.
Milano, via San Prospero 1 · Roma, via Degli Scipioni, 109-111

NON È ANCORA IL MOMENTO?

È da quattro anni circa che sentiamo parlare di film interattivi - allora perché stiamo ancora aspettando? È giunta l'ora di chiamare "sogno" questo genere di film? Forse no...

"Il primo film interattivo! È come giocare un film!" Sì, come no. Tutti abbiamo sentito queste affermazioni, e tutti le abbiamo puntualmente smentite. Non c'è nulla di strano se il gioco finito non tiene fede alle promesse pubblicitarie. Da quando la Cinemaware pubblicò *Defender of The Crown* nell'86, "giocare il film" è stato uno slogan logorato dalle case software (soprattutto americane), che davano molto supporto all'idea senza però riuscir a tener fede agli ambiziosi progetti.

La grande Cinemaware è un caso a parte. Infatti dopo i primi pochi esperimenti infelici (*Defender, Sinbad* e *SDI* per far nomi), questo team cominciò a produrre alcuni tra i giochi più simili a "film giocabili" che siano mai visti: *Rocket Ranger, Wings* e *It Came From The Desert* sono magnifici prodotti, che rappresentano ottimi esempi di giochi costruiti intorno ad atmosfere e ambientazioni cinematografiche. Il guaio è che le società che hanno cercato di seguire l'esempio della Cinemaware hanno sbagliato l'impostazione dei prodotti, e la maggior parte dei "film giocabili" che sono stati pubblicati in seguito non hanno ottenuto risultati particolari.

Naturalmente mi sembra chiaro che l'intera idea di film interattivi, almeno in senso stretto, non è assolutamente realizzabile. Okay, okay, non si discute che l'idea sia emozionante. La possibilità di essere veramente Luke Skywalker e incrociare la spada con Vader è innegabilmente molto affascinante, ma sicuramente questo non succederà senza radicali sviluppi tecnologici, e anche se assisteremo a ciò, è l'intero concetto che sembra bacato. Nessun aggeggio (per quanto virtuale sia) sarà in grado di permettere al protagonista principale del film (voi) di operare scelte totalmente libere che alterino lo svolgersi della trama in modo radicale, anche contro quello che gli sviluppatori avevano pensato precedentemente.

Un abile sceneggiatore usa i personaggi e l'azione per strutturare la sua storia in modo che sia emozionante, con differenti elementi della trama che si combinano per creare le situazioni che spingono avanti la vicenda. Le decisioni dell'eroe sono pensate e strutturate non solo per rivelare il suo carattere, ma anche per aiutare la trama a svolgersi in una maniera molto emozionante. Come può un film interattivo sviluppare la storia per reagire in modo "reale" alle decisioni dell'eroe, quando queste sono fatte spontaneamente dal

mente dal giocatore? Anche se il programma fosse abbastanza avanzato da permettere ai personaggi artificiali di rispondere realisticamente, per metà del tempo il gioco risulterebbe più noioso che guardare una lavatrice. L'unico modo per realizzare una storia propriamente strutturata che coinvolga con tensione e interesse è quello di forzare il giocatore a seguire un cammino già prefissato in modo da ottenere minime variazioni di trama, e ciò, ovviamente, compromette l'interazione. Questo è l'approccio adottato dai più recenti giochi cinematografici, come *Wing Commander II*, e ciò prova che i due concetti "interattivo" e "film" non sono affatto coniugabili. E sebbene molto sia stato fatto, con vari CD-I, CD-ROM, CDTV, e CD-QUELLOCHEVOLETE, non si è visto ancora nulla che possa veramente vantarsi di simulare un film, sebbene queste periferiche siano ora disponibili. *Psyco Killer* della CLR per CDTV, non è che un elaborato spettacolo d'immagini animate con decisioni da prendere ogni tanto. Nonostante i pubblicitari facciano del loro meglio, la verità sul CD-I è che esso può solamente proporre giochi convenzionali super potenziati. E' come dire che un film di tre ore è migliore di uno da due: non conta la dimensione, bensì la sostanza!

Vi sembra che tutto questo cominci a essere deprimente? Tranquilli! Di certo interagire realmente con tutti i personaggi e prendere decisioni in totale libertà non sarà possibile, ma non si deve correre il rischio di buttare, insieme ai panni sporchi, il bambino che c'è dentro!

La Cinemaware ha dimostrato che questa idea, almeno nella sua forma più basilare, può funzionare. Invece di che cercare di simulare i più complessi e profondi aspetti di un film (personaggi, struttura della storia e così via), *It Came From The Desert* e *Rocket Ranger* riuscirono a costruire giochi semplici e giocabili, infarciti di inquadrature cinematografiche, musiche e stupende ambientazioni. Sebbene il risultato non sia proprio il film interattivo che dichiara di essere, l'esperienza è comunque molto cinematografica. Molte delle tecniche che sono usate per creare tensione e atmosfera nei cinema possono funzionare altrettanto bene nei giochi. La colonna sonora di *It Came* per esempio, è così ben composta da sembrare la musica di un film di serie B, e ascoltarla con gli occhi chiusi può addirittura dare l'illusione di trovarsi in un cinema. Un gioco non deve esser giocato come un film per essere cinematografico, deve solo dare l'illusione di trovarsi dentro una pellicola.

Naturalmente sembra chiaro che l'intera idea di film interattivo, almeno in senso stretto, non è assolutamente realizzabile.

Questo concetto sembra trapelare dalle dichiarazioni di molti game designer, che stanno cominciando ad usare sempre più tecniche "cinematografiche" per arricchire i loro giochi di atmosfera. Il designer americano J. Mechner fu uno dei primi pionieri di questo filone, cominciando con *Karateka* (un gioco per 8-bit): questi non era altro che un picchiaduro, ma egli cercò di venderlo come "Interactive Movie" per la presentazione e le caratteristiche "Filmiche" Mechner, trasportò l'idea nell'ultima sua creazione: *Prince of Persia*, che ancora ricreava una atmosfera cinematografica con musiche e spezzoni animati tra un livello e l'altro. Dando una animazione super realistica ai suoi personaggi e disegnando i livelli in modo da tenere il giocatore sempre col fiato sospeso, riuscì ad ottenere una atmosfera che nessuno (sia pure con grandi

APOCALYPSE NOW!

L'imminente sparatutto della Strangeway Software non potrà certo vantarsi del titolo di "gioco più cinematografico del mondo", ma grazie al talento dell'artista grafico Paul "Dokk" Docherty, potremo vedere una intro che ambienta in modo perfetto il gioco utilizzando molti trucchi e tecniche cinematografiche per introdurre il giocatore nello spirito del gioco. Dokk stesso è stato così gentile da farci da guida inquadratura per inquadratura...

INQUADRATURA 1:
Oscurità totale. La prima cosa che vediamo è una mano che accende una lampadina.

INQUADRATURA 2:
Ora possiamo vedere un ostaggio, legato su una sedia e sorvegliato da due robusti soldati. Inizialmente il suo corpo è piegato, ma uno dei soldati lo alza per i capelli. Da notare l'uso di pochissima luce, afferrandolo proveniente direttamente da dietro l'immagine principale.

INQUADRATURA 3:
C'è un lampo luminoso e noi possiamo vedere da dietro l'ostaggio tenuto per la testa. Un'altra, misteriosa figura fotografa la scena. Ancora c'è una piccola luce, poi la sua faccia è oscurata.

INQUADRATURA 4:
Si torna all'inquadratura precedente, e il soldato sulla destra rompe una gamba all'ostaggio. Si sente un "crack" quando l'osso si spezza (Ahia!).

INQUADRATURA 5:
La camera "zoooma" e si vede da vicino l'ostaggio che urla di dolore. Da questa distanza possiamo notare che egli sanguina dalla bocca ed ha un occhio nero, segno che ha già subito precedenti torture.

INQUADRATURA 6:
Un altro primo piano, questa volta sulla faccia del misterioso fotografo, che si è avvicinato per godersi una vista migliore della vittima. Inizialmente sorride, poi la sua espressione diventa una smorfia malvagia, indirizzata al soldato davanti a lui.

INQUADRATURA 7:
Il soldato mostra una pistola automatica e alza il grilletto; da notare che questa volta abbiamo zoomato molto. Ora la sequenza di inquadrature si fa sempre più veloce.

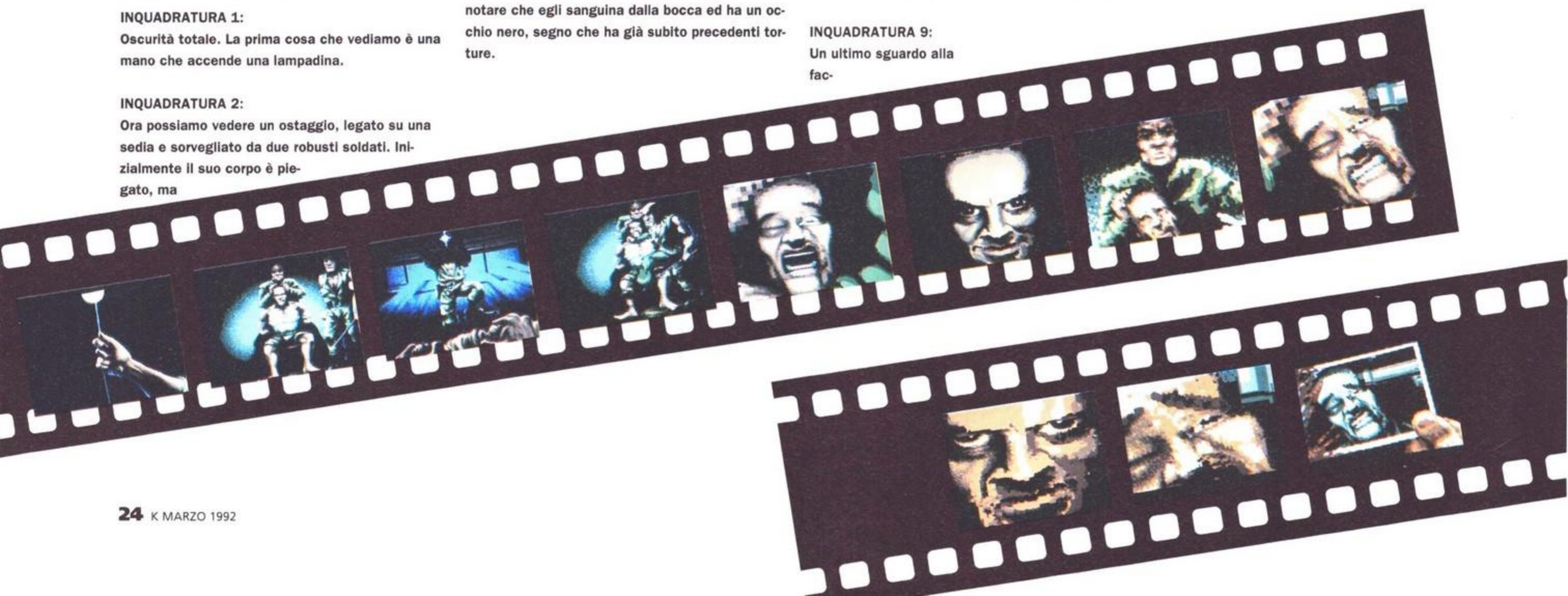
INQUADRATURA 8:
La camera si avvicina ancora all'ostaggio impaurito, mentre la canna della pistola viene appoggiata sulla tempia. Da ora in avanti si sente una musica sinistra, che accresce la tensione.

INQUADRATURA 9:
Un ultimo sguardo alla faccia del crudele dittatore, che ora occupa l'intero schermo. La sua espressione è molto malvagia.

INQUADRATURA 10:
Primo piano: la pistola viene premuta con forza sulla tempia del soldato piangente . E poi...

INQUADRATURA 11:
Si sente il suono di uno sparo echeggiare, un flash, e possiamo vedere una fotografia sporca di sangue che ritrae l'ultimo frame, presumibilmente scattata un momento prima che l'ostaggio fosse ucciso, e mandata come messaggio. Ora tocca a voi...

NOTA: Tutte le schermate erano in lavorazione quando sono state fotografate, quindi non preoccupatevi delle imperfezioni.



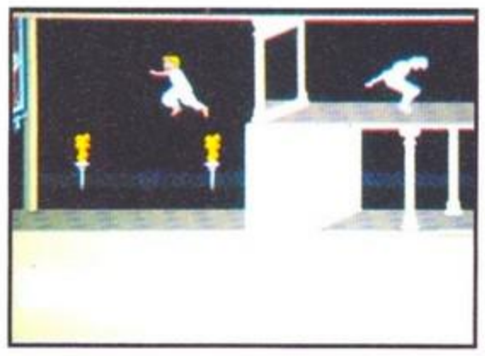
(sinistra) David's Wolf: Secret Agent *della Dynamix fu il primo tentativo della casa americana di realizzare un film interattivo, e sebbene venne presentato a suo tempo come una assoluta novità, non riuscì a coinvolgere i giocatori semplicemente perché l'elemento arcade era troppo superficiale. Da allora la compagnia ha migliorato molto i suoi prodotti, con giochi cinematografici come* Heart Of China, Rise Of The Dragon *e* Willy Beamish, *dove le avventure sono dotate di più elementi di gioco e di vicende più flessibili.*

(sotto) La versione CD-ROM di It Came From The Desert *fu un costoso esperimento, che utilizzava attrezzature professionali e veri attori (sebbene non molto bravi). Per quanto potesse sembrare interessante, questa più elaborata incarnazione fu invece meno efficace che dell'originale, perché i buffi atteggiamenti degli attorucoli servirono solo a detrarre dall'atmosfera.*

sforzi) ha ancora uguagliato.
Non è sorprendente apprendere che Mechner è un grande fan di Errol Flynn e dell'intero genere di film "di cappa e spada", tanta è cinematografica l'azione nei suoi giochi. Data la natura semplice e arcade del gioco stesso, *PoP* non è paragonabile ai più convenzionali titoli "Cinemaware", sebbene qualcuno dei momenti più emozionanti potrà strapparvi esclamazioni di stupore che ricordano molto i sabati sera passati all'Odeon.

L'idea dietro i programmi Delfine della serie Cinematique consiste nell'emulare presentazioni "cinematografiche" per creare una esperienza coinvolgente e ricca di atmosfera. Se si eccettuano le stupende musiche, i primi tentativi, come *Future Wars* e *Op. Stealth*, erano "solo" avventure molto giocabili con scarse qualità "cinematografiche". Ma come per la Cinemaware, questi primi esperimenti servirono per perfezionare le tecniche più riuscite e per capire quali erano improponibili; gli ultimi stupendi giochi della Delfine (*Cruise For A Corpse* e *Another World*) lo hanno dimostrato.
I trucchi usati nelle sequenze animate dei giochi sono poco più di imitazioni delle tecniche utilizzate con le cineprese sui set. Viste così sembrerebbero sciocchezze, ma funzionano, e anche bene. Una delle tecniche favorite dalla Delfine, per esempio, è quella di far procedere un personaggio verso l'ipotetica telecamera, oscurandola totalmente, e poi di cambiare improvvisamente visuale sul resto del paesaggio come se egli avesse camminato attraverso le lenti. Può sembrare un po' datato come trucco

TENTATIVI RIUSCITI



PRINCE OF PERSIA

Sorprendentemente, l'ultimo prodotto di Jordan Mechner ha un modo tutto diverso di apparire cinematografico rispetto a *Karateka*, il suo primo gioco-film. A parte le veloci scene tra un livello e l'altro, le emozioni sono procurate per mezzo del design stesso dei livelli, che nascondono pericoli dietro ogni angolo, e attraverso l'estrema cura posta nelle animazioni di tutti i personaggi.

IT CAME FROM THE DESERT

Probabilmente il miglior esempio di film interattivo nel suo significato più vero, ICFTD era una perfetta amalgama di mostri da film di serie B. "L'avventura" che i vari sottogiochi arcade, garantiva una trama coinvolgente, personaggi curati (l'interazione era minima, ma si poteva apprendere molto di loro, ed essi avevano caratteri ben identificabili) e un piacevole senso di non linearità. Ogni cosa che succedeva era rappresentata con grafica meravigliosa. L'ambientazione degli anni cinquanta venne ricostruita con una cura per i particolari così maniacale da ricordare i lavori simili svolti per il cinema. Il gioco in alcuni punti faceva addirittura paura. Sfortunatamente, gli esperimenti di trasporto su CD-ROM fallirono, e nonostante l'impiego di attori veri, il gioco risultò meno coinvolgente. Andava solo guardato.

ALIENS

Un sempreverde. *Aliens* fu realizzato solo su 8-bit, ma l'atmosfera claustrofobica e l'elemento labirinto ne fecero uno dei migiori titoli nel settore delle licenze cinematografiche. Era un concetto abbastanza semplice, basato sui Colonial Marines che dovevano esplorare le caverne aliene su LV426. Il giocatore impersonava i sei personaggi principali del film, e doveva portarne almeno uno di loro alla incubatrice nell'estremo opposto del complesso infestato, per porre definitivamente fine al regno delle creature mortali. Giocato interamente in prima persona, il gioco aveva una genuina carica di tensione: gli alieni attaccano senza avvertire, e poiché il campo visivo era molto ridotto, sapere che nella stessa stanza vi è una creatura ma non riuscire a vederla era molto angosciante. Rimanere senza munizioni non era bello, vedere l'energia di un personaggio prossimo alla morte non era bello... Giocarlo metteva sempre paura.

HUDSON HAWK

La recente interpretazione del film di Bruce Willis ad opera della Special FX, si è candidata non solo per essere un gioco estremamente giocabile, ma anche per aver introdotto molti degli elementi del film nell'azione, senza nessun compromesso. In verità non si tratta del titolo più cinematografico del mondo, ma presentandosi come il miglior mix tra materiale filmico e gioco, merita un posto d'onore in questa classifica.

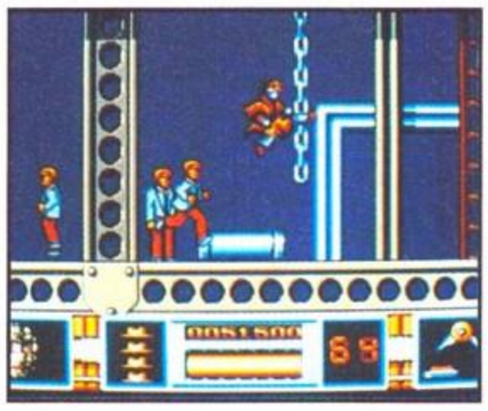
TENTATIVI NON RIUSCITI

WING COMMANDER

La scatola recita: "Il più completo film interattivo di tutti i tempi", ma questo gioco della Origin era più un "Guarda il Gioco" che un "Gioca il Film". L'idea era buona: 50% gioco, per di più basato su un semplicistico simulatore di battaglia, e 50% film, con parti animate che, sebbene stupende la prima volta, diventavano noiose e ripetitive già alla seconda passata. L'interazione era per di più limitata. Un perfetto esempio di film interattivo andato male.

DIE HARD

Fortunatamente furono solo i proprietari di PC che dovettero soffrire. Come *Terminator*, questa licenza. Sfortunatamente, invece che regalarci eccellenti esplosioni, sparatorie e delle claustrofobiche arrampicate per tunnel vari che avevamo visto nel film, il gioco mancò completamente il bersaglio. Era così lento e confuso che per il 90% del tempo non succedeva niente e quando succedeva non si capiva proprio nulla. Il protagonista viene visto solo di spalle (forse per problemi di copyright sul viso di Bruce Willis) e la grafica vettoriale era lenta e poco convincente. Una tragedia.



DARKMAN (E TUTTI GLI ALTRI)

Tranne alcune eccezioni, come *Batman* e *Gli Intoccabili*, l'intera filosofia del "5 giochi in 1" si è rivelata totalmente fallimentare. E nessuno lo ha ancora imparato. Anche i giochi suddetti non ricordavano affatto il film, puntando tutto sull'elemento gioco. Anche qui l'idea è buona, permettendo ai programmatori di concentrarsi su poche scene (la caccia in elicottero di *T2* per esempio) come basi del gioco. Il solo problema è che non c'è nulla che unisca i vari sottogiochi in un unico prodotto coerente, e spesso l'intero gioco risulta disarticolato e stupido. Sembra più la conversione del trailer che del film stesso. Come vi sentireste a guardare un film dove le scene si susseguono l'una dietro l'altra, senza nessuna spiegazione?

Al Pacino interpreta Big Boy Caprice in Dick Tracy di Warren Beaty. Sebbene il film stesso era artisticamente valido (i set e i costumi erano progettati usando i sette colori fondamentali per assomigliare ad un fumetto), la licenza fu assolutamente blanda e noiosa, fallendo il tentativo di catturare gli elementi che rendevano il film bello da vedere. Un altro perfetto esempio di grande opportunità sprecata...

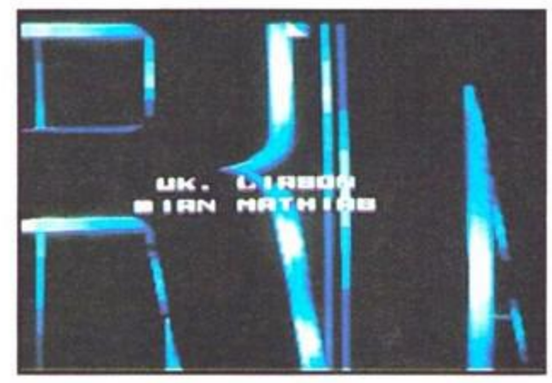
ma l'effetto è comunque assicurato.
Naturalmente se vi sono prodotti che sono obbligati ad essere cinematografici, questi non possono che appartenere al genere oggi più odiato e criticato: le licenze cinematografiche. Poiché la loro ispirazione (del tutto commerciale) deriva direttamente dai set, il potenziale di emulazione è più grande rispetto ai film interattivi, che non sono che una mistura di tecniche prese dal cinema. Dove c'è un unico e chiaro modello d'ispirazione, come nel caso dei tie-in, i programmatori hanno il solo scopo di produrre qualcosa che nei suoni e/o nelle sensazioni richiami quelli dell'originale visto in sala, perché è questo che fa vendere il programma. Sfortunatamente per la maggior parte abbiamo assistito a disastri fatti in fretta e tutti uguali, come *Darkman* e *Nightbreed*, ma ciò è imputabile ai progettisti, non al concetto di tie-in in sè.

Molte delle tecniche che sono usate per creare tensione e atmosfera nei cinema possono funzionare altrettanto bene nei giochi. Non e necessario che un gioco sia identico a un film per regalare un'esperienza cinematofgrafica.

Troppo spesso, invece, viene criticata duramente dalle riviste l'idea stessa di "licenza", che in sè e per sè conterrebbe un'alta probabilità di produrre dei giochi divertenti. *Die Hard* ne è un ottimo esempio: avrebbe potuto essere uno splendido sparatutto, invece si è rivelato un'arcade adventure con grafica poligonale, (per di più confusa) che si sarebbe adattata meglio a *Voglia di tenerezza* che all'ultimo film d'azione di McTiernan.
Una licenza cinematografica, per esser tale, dovrebbe trasferire gli elementi che le persone ricordano del film in modo da far rivivere quelle memorie. Se un film è "veloce", come *Die Hard* o *Terminator*, anche il gioco dovrebbe esserlo. L'atmosfera è facile da ricreare, grazie a immagini tratte dal film, personaggi e musiche, così che il giocatore possa rivivere (sebbene in misura minore) qualcuna delle emozioni provate al cinema. A causa dell'enorme differenza tra i due media, è difficile immaginare un gioco che riproponga la medesima atmosfera di un film, tuttavia la cosa può funzionare. Giochi come le interpretazioni di *Indiana Jones all'Ultima Crociata* della Lucasfilm e la versione inglese di *Alien* lo provano.
Un modo per aumentare il cinema-realismo ci sarebbe:

UZI 9 MILLIMETRI!

Si dice che l'imitazione è la più sincera forma di ammirazione, quindi nel caso di *Terminator* quelli della Probe Software hanno dimostrato molta ammirazione per il film. Per dare all'imminente conversione per Megadrive una sequenza introduttiva che realmente coinvolgente, questi ragazzi hanno studiato i titoli di testa "hi-tech" del film, con le gigantesche lettere metalliche che formano la parola TERMINATOR che scorrono sullo sfondo, e li hanno riprodotti esattamente su MD. I nomi dei protagonisti sono stati cambiati per ospitare quelli del team di sviluppo, ma eccetto questo ogni cosa è identica - perfino il modo in cui le parole appaiono e scompaiono lampeggiando in stile computeristico. La parte più gloriosa è però la musica, che è un eccellente remix della magnifica colonna sonora del film. Naturalmente tutto ciò non è altro che una rielaborazione del lavoro fatto da altri, ma a chi importa? Non si può negare che funzioni perfettamente, dando al giocatore le giuste sensazioni fin dall'inizio e regalando al complesso una reale atmosfera cinematografica

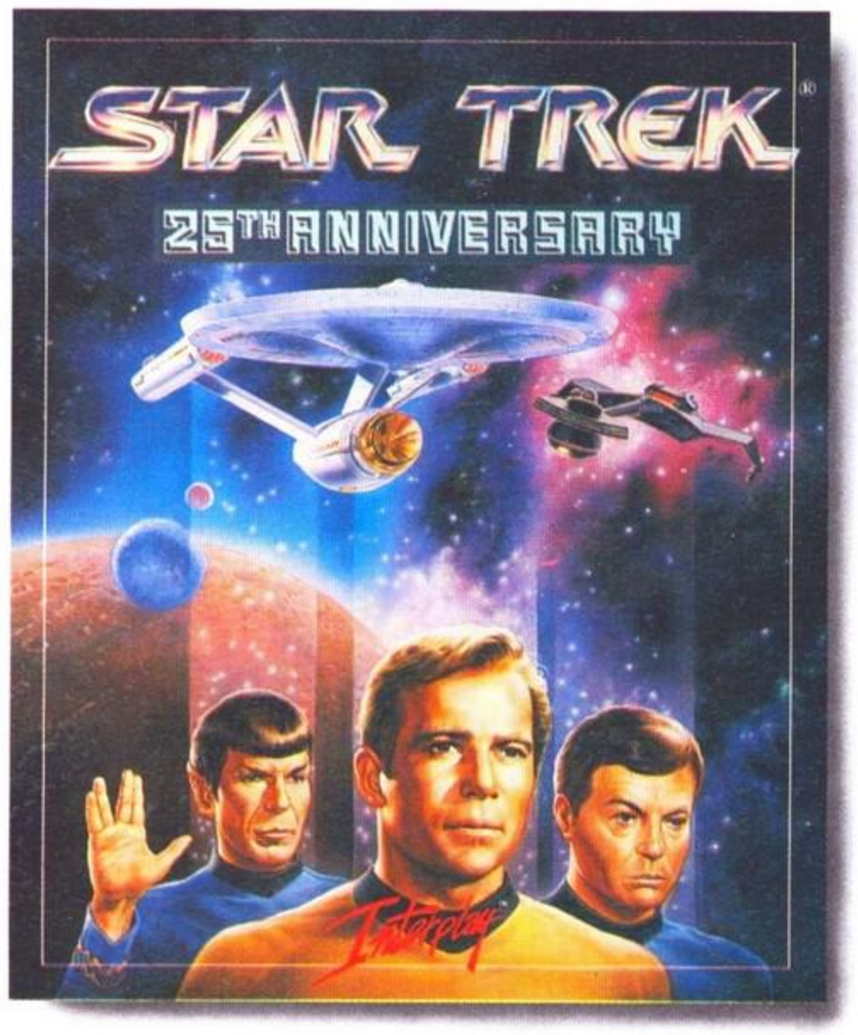


infatti le persone che vengono uccise sul grande schermo non spariscono miracolosamente quando toccano il terreno, e allora perché nei videogiochi ciò dovrebbe essere diverso? E perché, per esempio, in *Total Recall* i proiettili viaggiano a una velocità solo di poco maggiore di quella dei personaggi stessi? Compromessi come questi servono solo a diminuire il senso di coinvolgimento del giocatore. Non voglio dire che il software debba essere gratuitamente violento, intendo solo affermare che si potrebbero fare più sforzi per cogliere meglio gli aspetti peculiari del film.
In film come *Terminator*, dove tutto dipende dall'intensità della violenza, non c'è altro modo per il gioco di catturare le sensazioni originali. La Probe Software (che sta producendo la versione Megadrive per conto della Virgin), si merita una pacca sulla spalla per aver preservato, sebbene in modo meno accentuato, la violenza del film, procurando al giocatore un costante senso di pericolo.
Il più delle volte però, un approccio di questo genere deve essere abbandonato, non solo per assicurarsi di non causare guai con i vari distributori, ma anche per eventuali vincoli posti nella licenza. Giochi basati su film dove la violenza è molto realistica, come *Gli Intoccabili* e *Il Padrino*, hanno dovuto spesso abbassarne i toni per ottenere l'approvazione delle compagnie cinematografiche. Perché? Perché queste sono così preoccupate?
Contrariamente a quanto i cinici possano credere, i due media si stanno avvicinando sempre di più, per come sono eseguiti, per come sono percepiti e, principalmente, per come intrattengono il loro pubblico. Sebbene non vi sia nessuna nuova notizia concreta circa film ispirati a videogiochi (ricordate Dustin Hoffman come Zelda e Danny De Vito come Mario?),notizie per lo più dovute alla crescente popolarità della Nintendo, la prima conversione gioco-film non può essere molto lontana. Forse tra poco potremo vedere famosi registi nei pressi dei nostri monitor. E le cineprese... E le luci...

Sebbene molti dei film "seri", come Apocalypse Now di Francis For Coppola, sembrino inadatti a incarnazioni su dischetto, non v'è ragione perché non possano essere trasportati sui monitor, magari usando l'approccio della Dinamix o della Cinematique, producendo cosi giochi di avventura con ambientazioni e suoni coerenti al film per riprodurne l'atmosfera. Cosa ne pensate cari dirigenti di software-house...?

IL VIAGGIO CONTINUA!

STAR TREK: 25th Anniversary™.

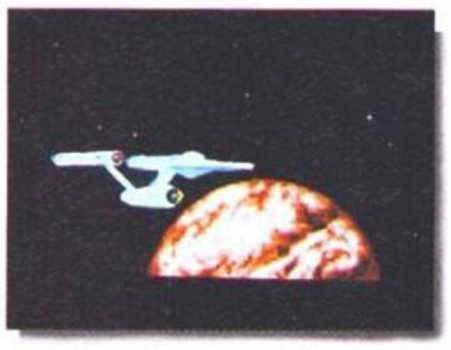


Allaccia le cinture, metti il sedile in posizione eretta ed accantona tutti gli altri giochi per computer. Stai per pilotare una Nave Stellare della Federazione, diretta all'esplorazione di nuovi mondi e di nuove civiltà, attraverso l'ultima frontiera.

STAR TREK: 25th Anniversary combina un simulatore di volo spaziale 3D con una grande varietà di avventure stile gioco di ruolo, per creare un avvincente gioco di esplorazione galattica.

Vestirai i panni di James T. Kirk e farai l'entusiasmante esperienza di condurre la U.S.S. Enterprise™ usando i nuovi e stupefacenti modelli grafici digitalizzati della Interplay. Avrai il controllo dei siluri fotonici, degli scudi protettivi, delle comunicazioni e della guida iperspaziale in maniera talmente realistica che ti verrà il mal d'aria!

Analizza ed esplora centinaia di mondi frattali e partecipa alle spedizioni di atterraggio inviate sul pianeta per effettuare i rilevamenti topografici e comunicare con le razze aliene. Usa il Teletrasporto per risalire a bordo dell'U.S.S. Enterprise™ e continua l'esplorazione del cosmo nella più fantastica delle avventure.



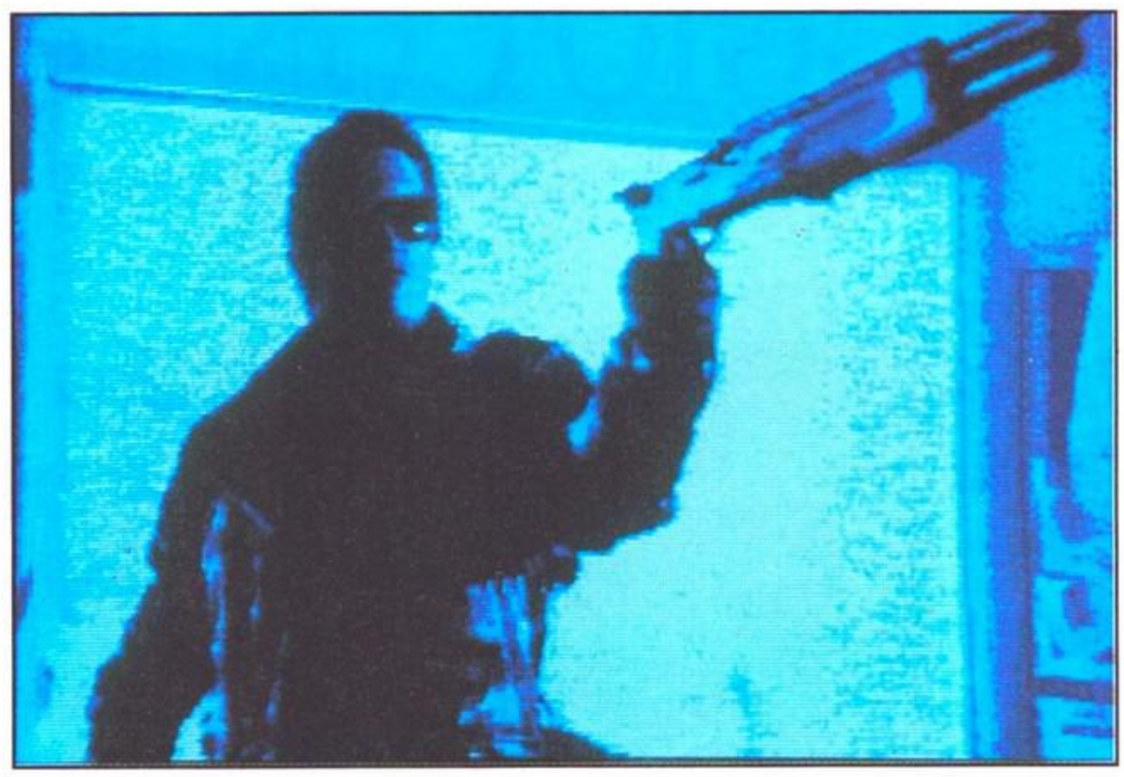
Screenshots versione MS-DOS

- *Grafica VGA a 256 colori*
- *Migliaia di scene di azioni spaziali 3D digitalizzate*
- *Comunica con dozzine di razze aliene*
- *Conduci Kirk, Spock e Bones nell'esplorazione di nuovi mondi*
- *Colonna musicale completa con effetti sonori digitalizzati tratti dalla serie e gestione delle principali schede sonore*
- *Interfaccia ad icone punta e clicca, semplice da usare*

Disponibile per PC

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.



E' TORNATO!

Ci sono voluti sette anni, ma Arnie è finalmente pronto a fare la sua apparizione su Sega Megadrive. Negli ultimi dieci mesi la Probe Software ha lavorato sulla conversione dal film che nel lontano 1984 lanciò Schwarzenegger nel firmamento di Hollywood... *Terminator.*

A Terminator si può perdonare di avere impiegato così tanto tempo per percorrere la strada che va dal grande schermo al Sega Megadrive, perché il cammino non è stato affatto facile. I diritti del gioco erano di proprietà della statunitense Betheseda Software. Dopo alcuni negoziati la Betheseda sub-appaltò i diritti per Sega Megadrive e Master System alla Virgin. Lunghe trattative con varie case di sviluppo sfociarono infine in un accordo con la Probe Software. I ragazzi della Probe avevano già dimostrato il loro valore realizzando una lunga serie di conversioni (*Smash TV* per la Ocean, il coin-op delle *Turtle* per la Mirrorsoft) e di giochi originali (*Supremacy* per la Virgin).

Se non conoscete la trama di *Terminator* probabilmente non siete di questo pianeta. In breve, nel film succede questo: In un futuro non molto lontano i robot si sono ribellati ai loro padroni umani. Nonostante siano inferiori in numero e armamenti, gli uomini stanno vincendo la guerra grazie all'intelligenza e al genio strategico del loro capo - John Connor.

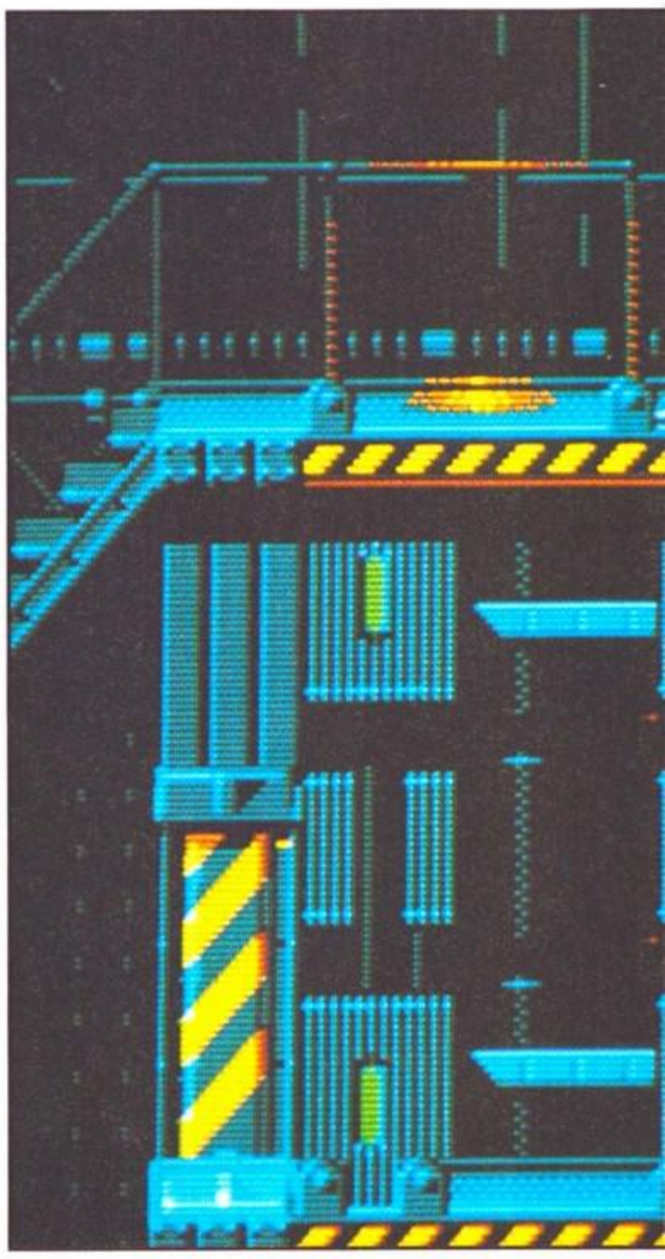
I robot inviano un cyborg, il Terminator, indietro nel tempo - nel 1984 - con la missione di uccidere la madre di John, Sarah, prima che ella possa dare alla luce il futuro capo. In questo modo gli umani si troveranno di colpo senza comandante.

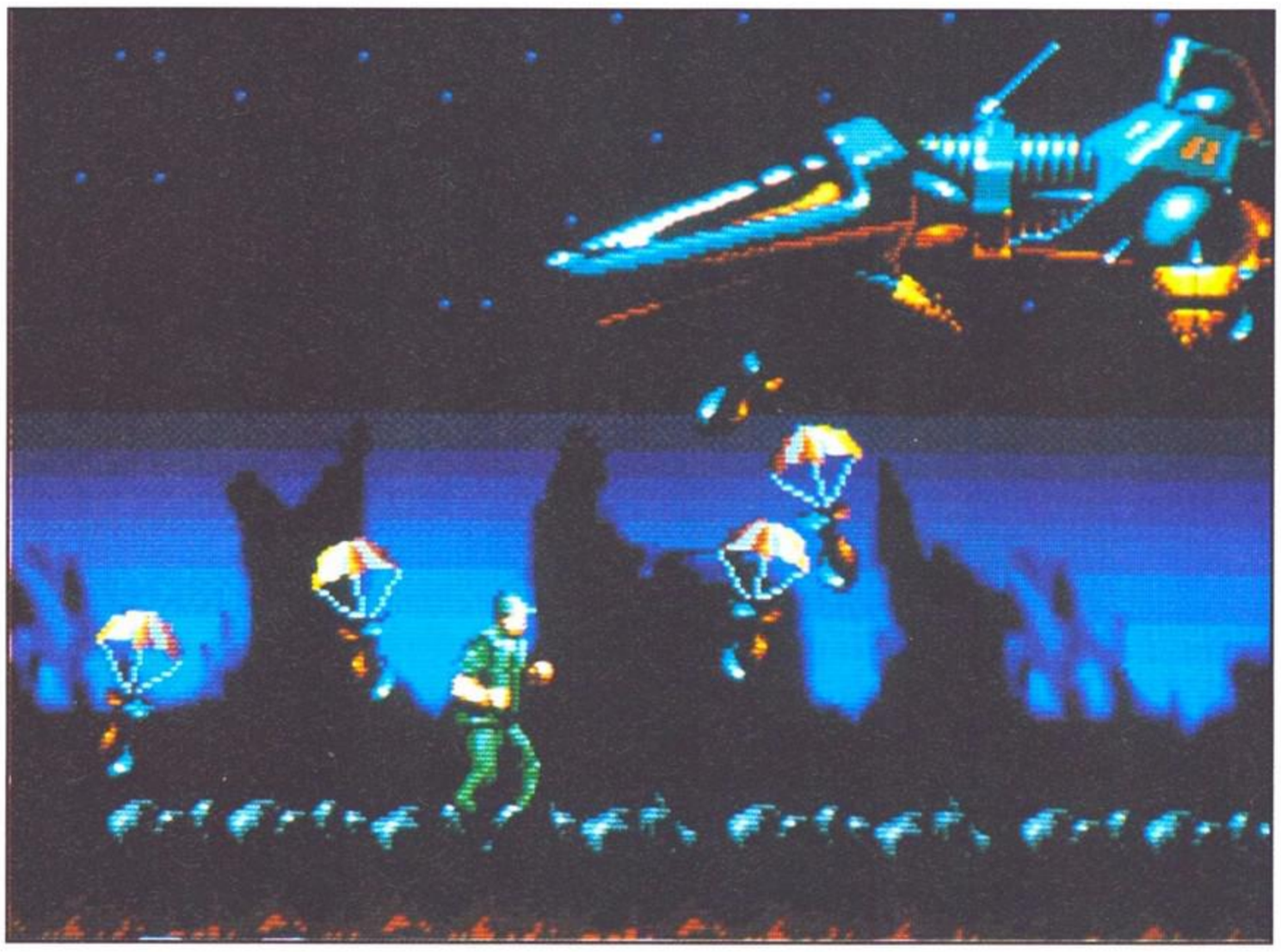
Venuti a conoscenza di questo piano, gli umani inviano con lo stesso sistema un soldato indietro nel tempo con l'ordine di proteggere l'ignara Sarah. Tutto è pronto per dare il via a uno dei più bei film d'azione mai realizzati.

La pellicola gronda di potenzialità videogiocose, ma il contratto stipulato dalla Probe prevedeva alcune barriere creative. Dice il boss Fergus McGrove: "Il giocatore non poteva interpretare il Terminator, ma solo Reese. Inoltre al giocatore non poteva essere data la possibilità di uccidere dei poliziotti". Pare che uccidere poliziotti in America sia estremamente inappropriato, come hanno dimostrato anche le recenti polemiche sul coin-op di *Terminator 2*. È questa la ragione per cui nel gioco li vedrete resuscitare dopo essere stati colpiti.

Il lavoro iniziò nel marzo del '91. A capo del team dei programmatori venne nominato Neil Young, co-progettista del gioco. È lui a continuare la narrazione: "Il grosso problema era la trama del film. Se non è possibile interpretare il Terminator le possibilità di

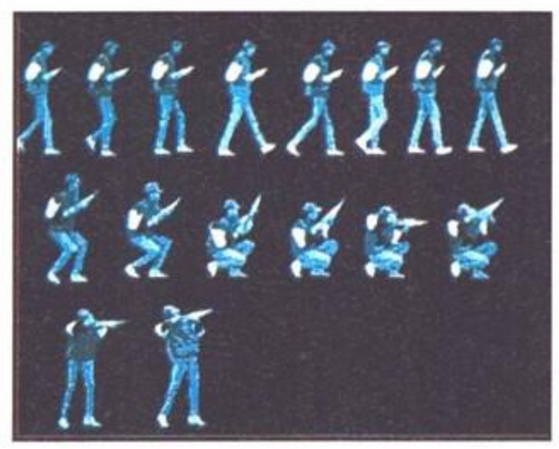
Reese saggiamente decide di fuggire sul tetto della stazione di polizia. Sempre meglio che affrontare il Terminator al piano di sotto...

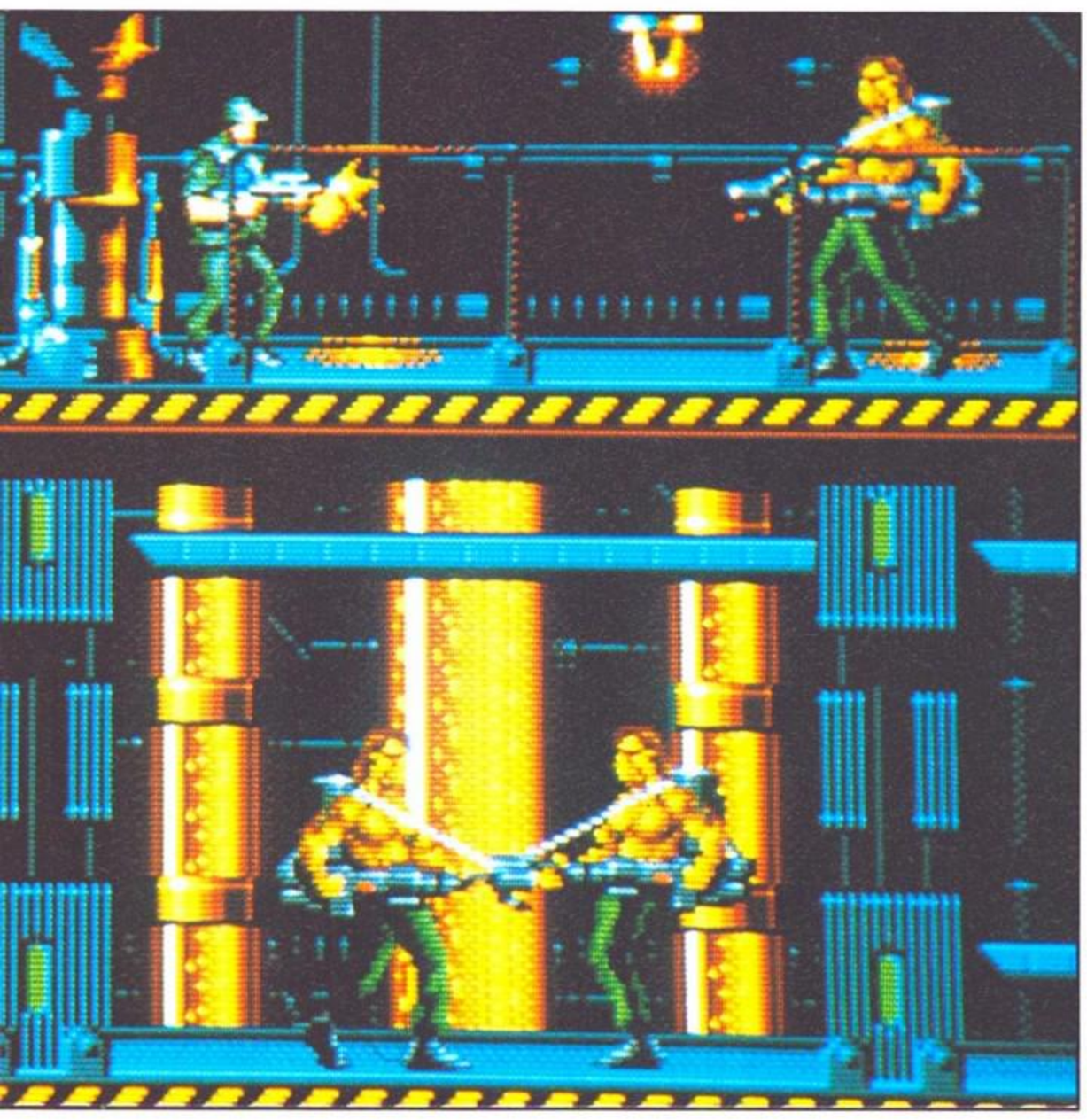




(sopra) Ogni livello viene introdotto da una schermata grafica tratta dal film e da una pagina di testo che illustra l'evolversi della trama.

(sotto, da sx a dx) Tre inquadrature tratte dalle immagini video digitalizzate dal team di programmatori. Dal film agli sprite...





gioco sono limitate. Reese nel film non fa altro che proteggere Sarah durante la loro fuga dal cyborg. Non è possibile realizzare un buon gioco intorno a un personaggio che non fa altro che scappare". E non è tutto. Continua Neil: "Un altro problema era la necessità di realizzare un gioco che incontrasse l'approvazione dei produttori del film in termini di trama e della Virgin Games in termini di giocabilità".

Il risultato di tutti questi compromessi è uno sparatutto che si sviluppa in sei livelli con scorrimento multidirezionale, con il giocatore che guida Reese attraverso una serie di campi di battaglia e lo fa scontrare con robot, poliziotti di Los Angeles e punk - fino all'immancabile scontro finale con il Terminator (per una descrizione dettagliata dei vari livelli vedi il box *A Tutta Azione*).

Il gioco ha dovuto superare numerose revisioni prima di assumere l'aspetto che vedete qui. Le prime versioni avevano sprite grandi il doppio e fondali appropriatamente ingigantiti. Lo scorrimento parallattico era stato abbandonato a favore dello sprite di una gigantesca unità volante robotizzata che in alcuni momenti del gioco dava la caccia a Reese. Alla Virgin però insistettero che lo scorrimento parallattico divenisse uno degli elementi base del gioco e che gli sprite venissero rimpicciolìti. Questo portò all'eliminazione del veicolo robotizzato.

Alcuni programmatori lanciarono l'idea di realizzare sfondi in 3D inclinato simili a quelli visti nel coin-op delle *Turtles*. Gli sprite dei protagonisti però erano già stati programmati in 2D e le due cose non si amalgamavano bene. Alla fine anche gli sfondi vennero realizzati in 2D.

Ci sono stati altri problemi da affrontare oltre a quelli contrattuali. Dice Neil: "Era il primo gioco che il team dei programmatori e la Probe stessa realizzavano per Megadrive. Decisi così che avremmo iniziato il lavoro realizzando la sequenza di introduzione. È sempre un ottimo modo di

fare pratica senza rischi perché l'introduzione richiede la padronanza di tutti gli elementi del gioco: musica, scorrimento parallattico e sprite. Una volta realizzata una buona introduzione ci si può dedicare al gioco vero e proprio con più tranquillità".

I risultati del primo assalto del team al possente Megadrive sono impressionanti. L'introduzione è la copia perfetta dei titoli di testa del film, con grandi lettere che compongono la scritta "Terminator" scorrendo circolarmente su loro stesse. I crediti appaiono sullo schermo una lettera alla volta, come se venissero battuti da una telescrivente, mentre la colonna sonora del film accompagna minacciosamente tutta la sequenza.

A causa dei soliti problemi contrattuali la musica non è identica alla colonna sonora originale, ma comunque estremamente simile. Racconta Neil: "Sono andato da un compositore e gli ho detto: voglio Terminator. Questo è quanto mi ha consegnato qualche tempo dopo".

Durante il gioco scoprirete che ogni livello è accompagnato da una grande varietà di musiche. Nessuna di esse è tratta dal film ma l'atmosfera della vicenda è perfettamente rispettata. La cosa che più di ogni altra attira l'attenzione nel gioco è l'animazione degli sprite. Non solo è straordinaria ma avrete occasione di vederne parecchia. Reese non sta fermo un momento: salta, corre, spara (l'animazione di Reese che tira fuori il fucile a pompa da sotto l'impermeabile è da non perdere), si aggrappa alle travi, tira granate. Se riuscite a pensarlo, Reese può farlo.

Quando ci siamo congratulati con lui per questo aspetto del gioco Neil ci ha detto: "Fin dall'inizio volevamo realizzare qualcosa di particolare, qualcosa che desse al gioco un aspetto peculiare".

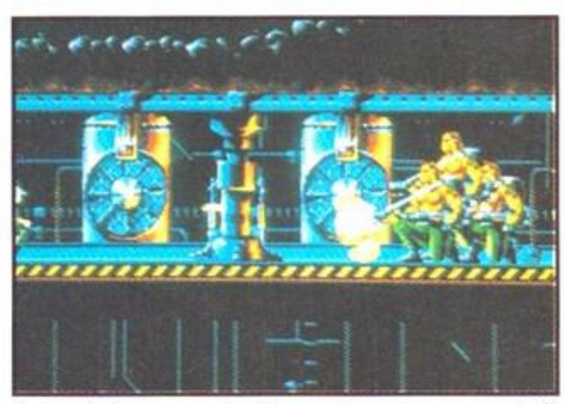
Qual è il segreto di un'animazione così fluida? "Io e i miei collaboratori ci siamo fatti riprendere mentre correvamo, saltavamo e fingevamo di picchiarci l'un l'altro. È stato soprattutto un problema di tempo (il gioco è atteso per la fine di marzo). Chiedere a un artista grafico di disegnare manualmente tutte le animazioni ne avrebbe richiesto troppo". Il risultato sono 480 sprite di animazione totali per Reese, il Terminator, i poliziotti e i punk.

Le cose sono andate in questo modo: il team realizzò una serie di filmati nei quali i protagonisti indossavano costumi simili a quelli che si sarebbero visti nel gioco. Fotogrammi del film vennero quindi digitalizzati e immagazzinati nel computer. L'artista grafico infine utilizzò ogni fotogramma come base per gli sprite che sarebbero apparsi nel gioco. Qualcuno ebbe l'idea di trasferire nel gioco direttamente le immagini digitalizzate, ma l'idea non funzionò.

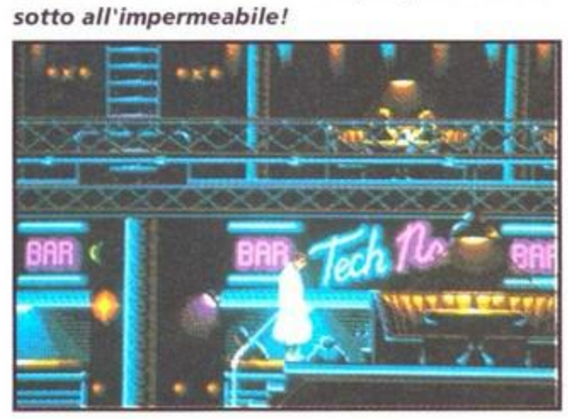
Nonostante siano già stati in molti a stupirsi per l'animazione dei protagonisti, Neil fa il modesto. "Non credo che i risultati sia-

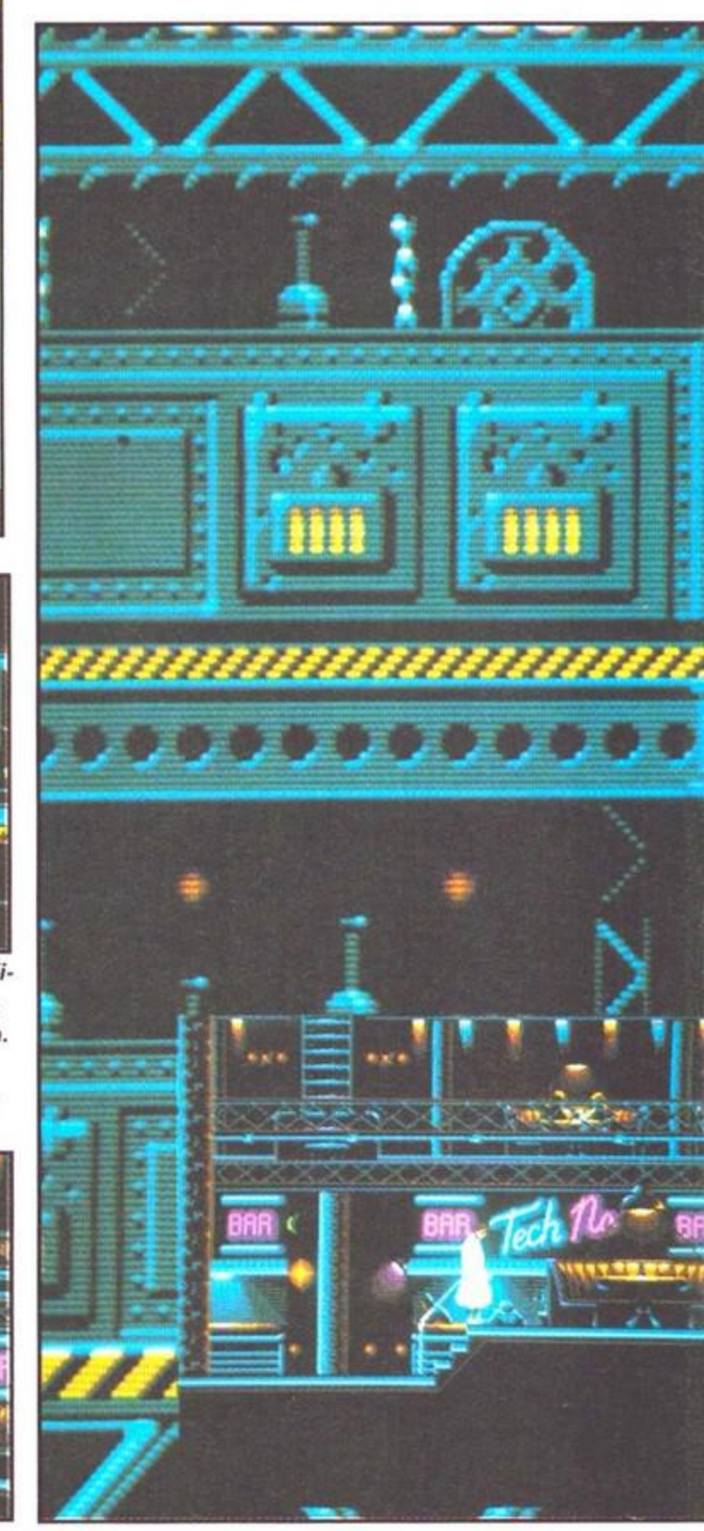
(sopra) Mamma mia, quant'è grosso! Reese, armato solo di granate, deve combattere contro questi affari se vuole trovare l'ingresso del laboratorio.

(sinistra) Sul tetto Reese è attaccato da elicotteri - non c'è pace in questa città...



(sopra) Reese combatte contro un numero infinito di Terminator all'interno del laboratorio. (sotto) Reese entra nel night in cerca di Sarah. È una fortuna che all'ingresso non perquisiscano i clienti: ha un fucile a pompa nascosto sotto all'impermeabile!





A TUTTA AZIONE

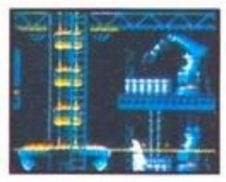
Terminator è diviso in sei livelli che coprono quattro aree principali. Sull'attenti, soldato! Ecco la descrizione di ogni campo di battaglia!

LIVELLO 1 - Anno 2029. Reese, armato solo con alcune granate, deve farsi strada in un deserto costellato da teschi combattendo robot giganti e veicoli aerei da guerra. L'obiettivo: scoprire l'ingresso sotterraneo al laboratorio segreto Skynet. Una volta entrato Reese deve localizzare il dispositivo di viaggio nel tempo e farlo saltare con i suoi esplosivi (che hanno anche la funzione di smart bomb, ma sono in numero limitato per evitare che il giocatore ne abusi). Nonostante un gran numero di Terminator sia deciso a fare fuori il nostro eroe, è possibile raccogliere da qualche parte un utilissima Uzi 9mm.

Una volta piazzate la bombe, Reese ha pochissimo tempo per fuggire dal complesso prima che questo venga distrutto. Avendo provato il proprio valore, Reese viene scelto dai capi della resistenza per essere inviato nel...

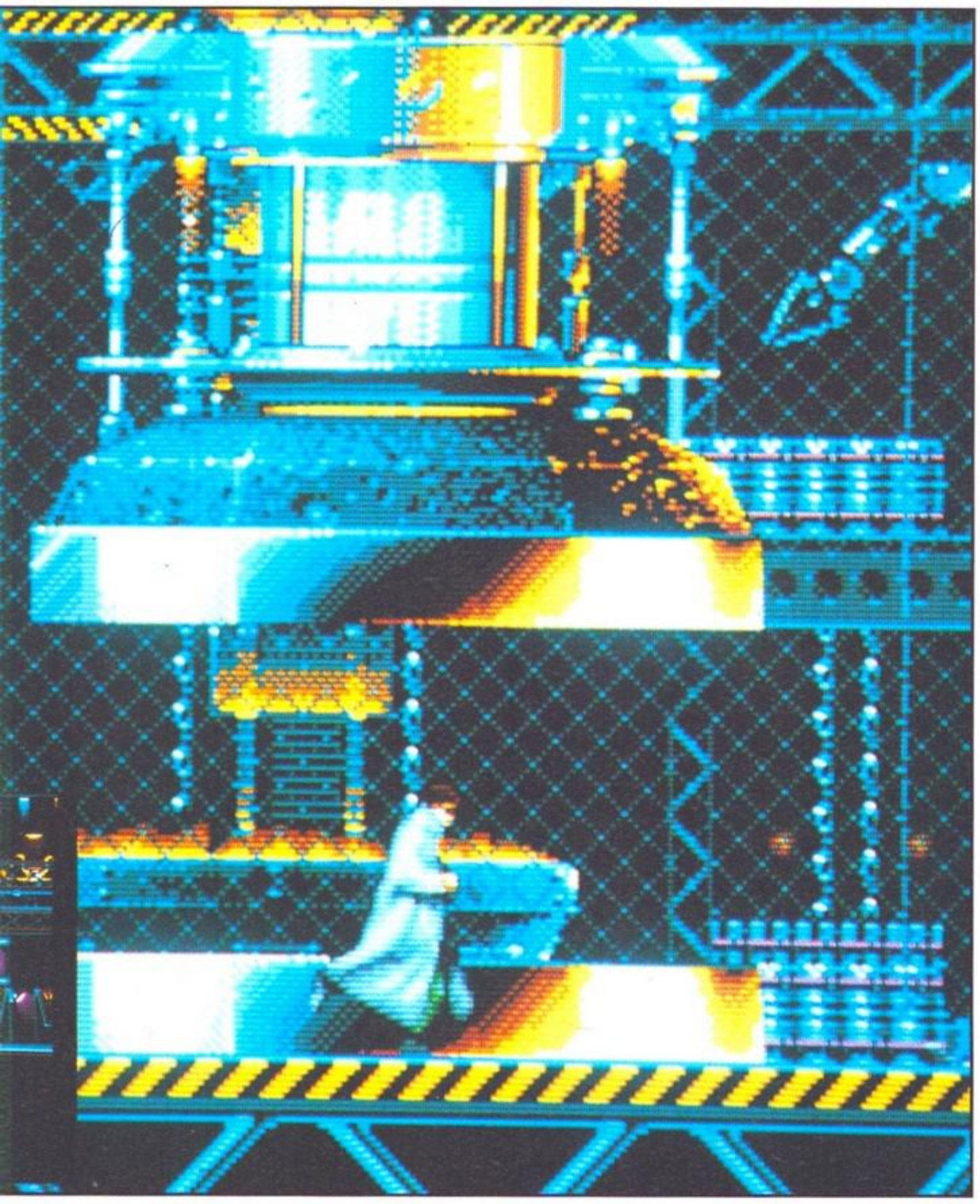
LIVELLI 2-4: - ...1984. Reese ha trovato Sarah Connor, la vittima designata del Terminator, nel night club *Tech Noir*. Una disperata corsa attraverso la città caratterizza la maggior parte di questi livelli, con Reese che picchia a destra e a manca punk e poliziotti. L'epico viaggio di Reese lo conduce sui tetti (dove deve affrontare gli elicotteri delle forze speciali di polizia), nelle fogne e infine nel night club. Qui il nostro eroe capisce che il Terminator ha scoperto Sarah Connor qualche attimo prima di lui. Un disperato scontro a fuoco ha luogo nel locale con il Terminator capace di incassare una buona dose di piombo prima di essere costretto a ritirarsi.

LIVELLO 5 - La tristemente famosa sequenza dell'assalto alla stazione di polizia. Reese e Sarah sono stati arrestati dalla polizia di LA, ma l'inarrestabile Terminator fa irruzione nell'edificio. Reese, dopo avere scassinato il lucchetto della sua cella, deve riuscire a fuggire evitando poliziotti, criminali e, naturalmente, super T.



LIVELLO 6 - La battaglia finale ha luogo tra i giganteschi ingranaggi di una grande fabbrica. La carne artificiale del Terminator è stata lacerata, rivelando l'orribile endoscheletro d'acciaio. Mentre Reese percorre tutto il complesso alla ricerca di Sarah, il Terminator tenta in tutti i modi di eliminare il coraggioso soldatino. Finalmente il cyborg esplode, ma questo non basta ancora. La parte superiore del tronco e le braccia sono ancora funzionanti. Per eliminare definitivamente il cattivone robotizzato Reese dovrà avvalersi di una pressa gigante... Vittoria!

Ma ne siamo sicuri? Mentre la schermata di congratulazioni svanisce, una voce minacciosa promette: "Tornerò...".



(sinistra) Il sesto livello vede il protagonista alla ricerca frenetica di Sarah. Per non parlare del Terminator, degli ingranaggi e di una certa pressa... (qui a fianco) L'endoscheletro del Terminator in tutto il suo splendore.

no migliori di quelli che si potrebbero ottenere animando graficamente gli sprite - se avessimo avuto il tempo per farlo. Ammetto però che il nostro metodo permette di ottenere animazioni molto naturali. So che è facile essere ipercritici quando si parla del proprio lavoro, ma di una cosa sono convinto: se utilizzeremo ancora questo sistema lo faremo impiegando attori professionisti, costumi e in genere maggiori risorse".

A causa delle (uffa!) restrizioni contrattuali, probabilmente non vedremo questo titolo apparire su home computer. La conversione più facile sarebbe forse quella per Amiga, ma Neil ha qualche dubbio. "L'unica cosa che l'Amiga e il Megadrive hanno in comune è la CPU 68000. La gestione della grafica su Megadrive è completamente differente da quella degli home computer. Amiga, Atari ST, PC e Amstrad sono molto simili: utilizzano tutti schermate bitmap per la grafica. Tutte le console, al contrario, memorizzano le schermate grafiche in blocchi, come accadeva con il vecchio C64".

Terminator per Megadrive promette di essere un grosso hit. Ciò nonostante credo che sia un peccato che il team abbia dovuto rinunciare al grande veicolo robotizzato presente nelle prime versioni del gioco. "Non importa", conclude Neil. "Il gioco è più veloce e giocabile. Tanta roba non significa automaticamente che il prodotto finale sarà migliore". Prova a dirlo ad Arnie...

Abandoned Places

AMIGA - PC Compa

È tempo di Eroi

Pietrificati da secoli nelle profondità delle montagne di Kalynthia, dodici avventurieri hanno atteso il ritorno di Bronagh, Potente Mago, Principe del Male. Quel tempo è ora giunto. Devono attraversare Kalynthia riunire le genti contro le forze dell'Oscuro e combattere fino alla sconfitta di Bronagh, il Maligno... Tu solo controlli il loro destino.

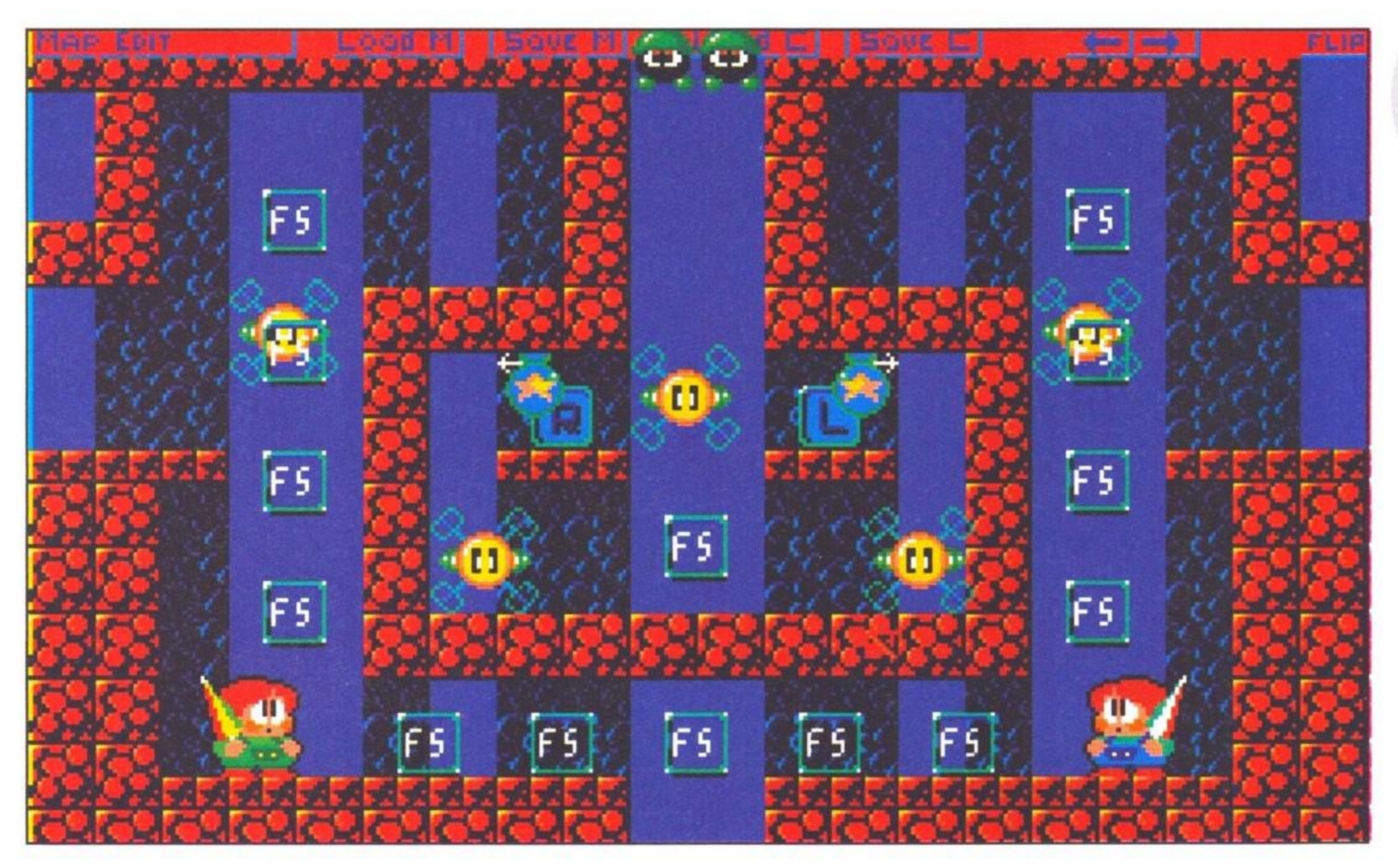
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

ROMA - TEL./FAX (06) 7231811 - 7231812

ELECTRONIC ZOO

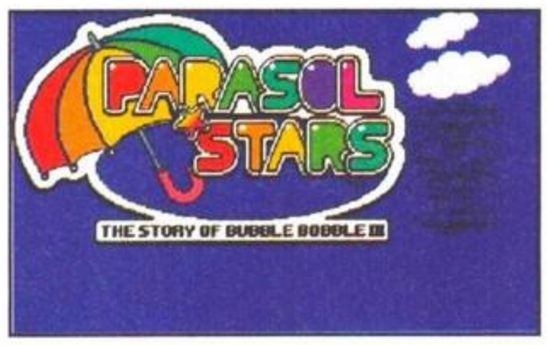
Un nuovo standard nei Giochi di Ruolo!



(Sinistra) Una tipica scena felice di Parasol Stars. *Un "FS" in una scatola bianca rappresenta uno Spazio Cibo, un bonus che appare quando Bub o Bob tirano qualcosa in quella direzione.*

(Sotto) Lo schermo di presentazione. Tutti insieme: "Aaaaaah!"

OMBRELLI OMBRELLINI E OMBRELLONI



I ragazzi sono tornati - eccome!

Dopo aver sparso bolle a destra e a manca, e aver cavalcato gli arcobaleni, Bub e Bob *sono ora arrivati a casa della Zia Ella in Parasol Stars: Bubble Bobble III*. Cosa succederà? Leggete con attenzione...

Difficilmente Bub e Bob possono essere considerati fra i nomi più conosciuti in fatto di giochi per computer e console, e anche gli esperti e i conoscitori li considerano personaggi marginali se comparati a star ben più famose come Mario, MegaMan, Simon di Castlevania, Link di Zelda, Sonic (la faccia nuova del "giro"), e Dizzy.

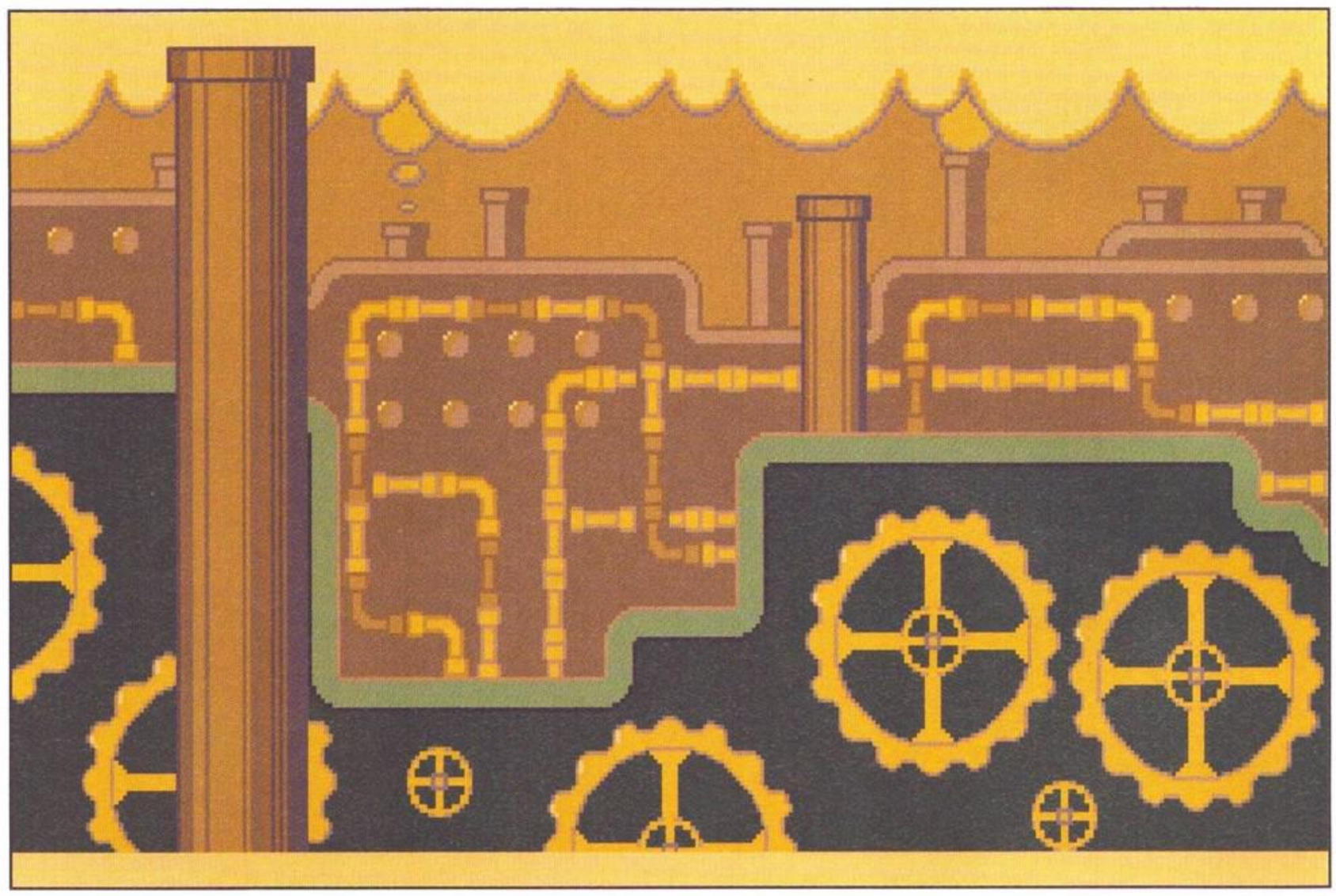
Bub e Bob debuttarano in *Bubble Bobble*, prodotto dalla Taito e lanciato nelle sale giochi nel lontano 1986. Due anni più tardi raggiunse gli home computer grazie alla conversione della Software Creations/Firebird.

La storia ebbe una svolta nel 1988 con *Rainbow Islands*, ancora realizzato dalla Taito, la cui conversione da casa a cura della Graftgold avrebbe dovuto trovare la via dei negozi nel 1989, se non fosse stato per il fallimento della compagnia. Fortunatamente, le versioni a 8 e 16-bit arrivarono comunque, dopo che i diritti vennero acquisiti dalla Ocean. Ed è la stessa Ocean che oggi ha la licenza per convertire *Parasol Stars* (fra l'altro, *Bubble Bobble* e *Rainbow Islands* per Amiga e Atari ST sono sulla compilation *Ocean's Rainbow Collection* insieme a un'altra ottima conversione di *New Zealand Story*).

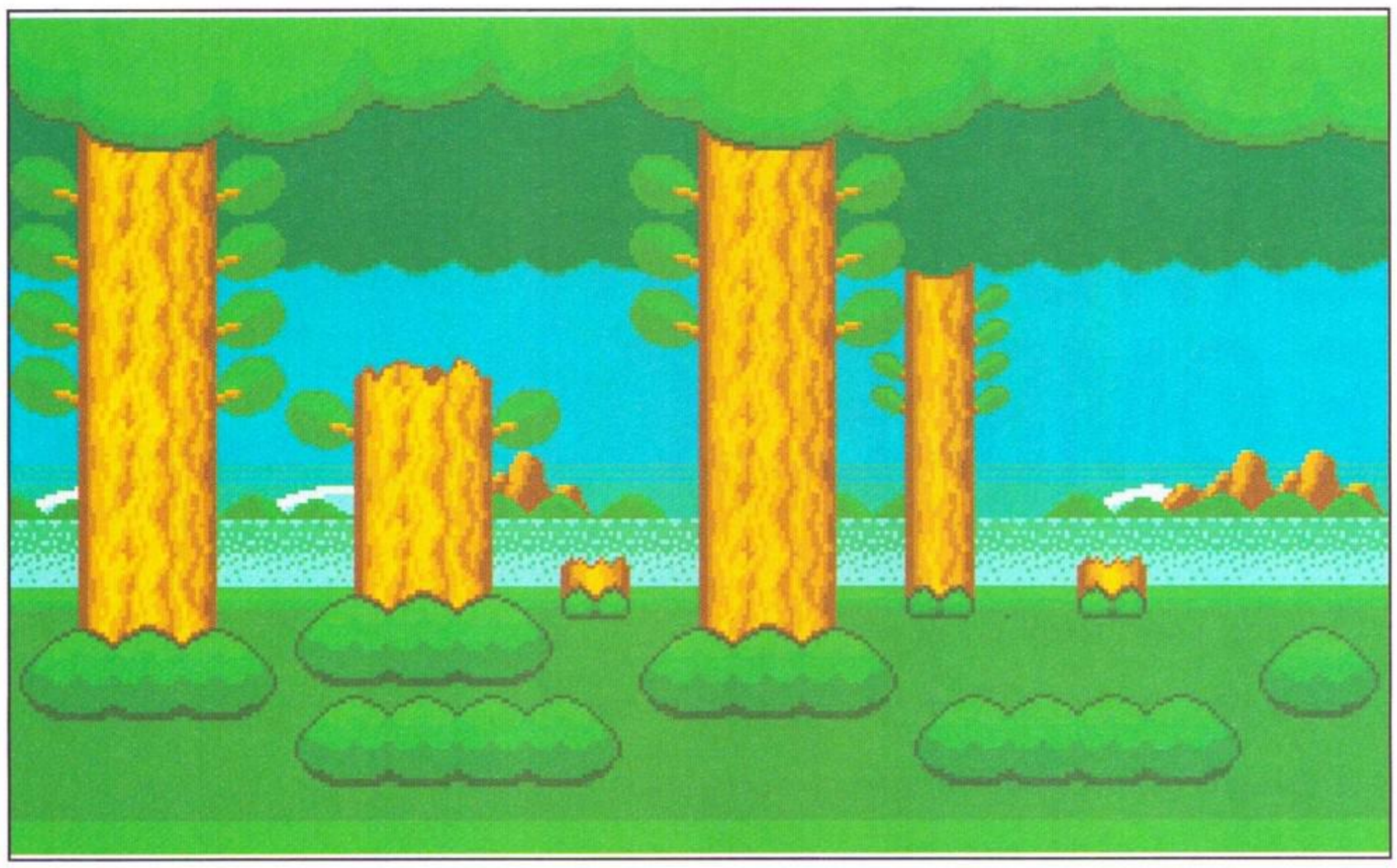
La storia di *Bubble Bobble* finora è stata piuttosto particolare, e *Parasol Stars* ne è il suo capitolo più pazzo.

Dopo aver sconfitto il Barone Von Blubba in *Bubble Bobble*, e salvato le Isole dell'Arcobaleno dal Principe dell'Oscurità, Bub e Bob hanno deciso di concedersi una pausa. Ma la loro tranquillità dura poco.Il male pervade nuovamente l'universo, e il dinamico duo, armato di incredibili parasoli magici, può salvare il mondo da un orribile destino.

Mentre da noi giunge questo episodio, in Giappone circolano voci che annunciano addirittura un quarto capitolo della saga, fra l'altro curato dallo stesso team che ha realizzato i precedenti tre. *Parasol Stars* può essere descritto come un incrocio fra *Bubble Bobble* e *Rainbow Islands* con una manciata di situazioni nuove, tanto per gradire; rappresenta la continuazione della storia, combinando con precisione svizzera gli elementi di gioco.C'è la possibilità di giocare in due contemporaneamente così come in *Bubble Bobble* (*in Rainbow Island*, i due giocatori agiscono alternativamente alla vecchia maniera); In *Parasol Stars* Bub e Bob possono agire in team o, meglio ancora, combattersi fra loro, gettandosi fuori dallo schermo a vicenda.Una caratteristica della serie *Bubble Bobble* è la versatilità delle abilità dei personaggi; in *Bubble Bobble*, la capacità del duo di sparare bolle era utilizzata non solo come un arma per sbarazzarsi degli avversari, ma si dimostrava un ottimo modo per raggiungere aree altrimenti "impossibili" e guadagnare punti bonus. Gli arcobaleni in *Rainbow Islands* erano ancora più flessibili, grazie alla possibilità di costruire con essi trappole e rampe di scale per il cielo. In *Parasol Stars*, gli ombrelli dei ragazzi forniscono una serie di opportunità utilissime.La funzio-



ne base dei parasole è quella di tenere a bada le bestie. Il vero divertimento inizia quando un avversario viene impalato sulla cima del parasole, dove inizia a girare, estremamente sorpreso, finché non viene gettato fuori dello schermo per morire sul pavimento o fatto atterrare su un'altra creatura per ottenere ulteriori bonus. Questo è uno dei modi per togliere di mezzo i rompiscatole; una alternativa più divertente è usare la cima dell'ombrello per collezionare le gocce d'acqua che cadono dal soffitto. Pian piano si forma una mini-pozzanghera che può essere rovesciata attraverso le piattaforme dei vari livelli, "affogando" gli sventurati che si trovano nel suo raggio d'azione.Come in *Bubble Bobble* e *Rainbow Islands*, esiste tutta una serie di armi ed effetti speciali da attivare lungo il percorso, come lampi di luce e stelle esplosive. La maggior parte di essi sembrano apparire in maniera casuale, ma ovviamente non è così - ognuno ha una sua ragione per trovarsi in un determinato posto invece che in un altro, e tocca al giocatore scoprire perché. La prima conversione di *Parasol Stars* per una home machine è apparsa a metà del 1991 sul PC Engine. È da questa accuratissima versione che la Ocean trae le conversioni per Amiga, Atari ST e Super NES. Il compito di riprodurre il particolare impatto visuale di *Parasol Stars* sui nuovi formati è nelle mani del programmatore Mick West, dell'artista Don McDermott e del musicista Jonathan Dunn, con un piccolo aiuto da parte della Taito. "Ci hanno dato soltanto un disco con le grafiche", spiega Mick. "Non esisteva documentazione, così abbiamo dovuto scoprire da soli le meccaniche e tracciare i movimenti dei nemici. È un gioco molto complesso, c'è un sacco di roba dentro. Ci ho giocato per due settimane di fila, tornandoci di tanto in tanto quando avevo bisogno di capire meglio alcune parti." Mick non è un novellino del mestiere. La lista dei suoi precedenti lavori include *Steve Davis Snooker* per la CDS, *Rotox* per la Creative Materials, *UN Squadron* per Tiertex, e più recentemente *Darkman* per la Ocean, tutti su Amiga e Atari ST. Niente di eccezionale, d'accordo, ma credeteci, *Parasol Stars* si sta profilando come un'ottima conversione. Sull'altro fronte, Don è restio a rivelare i progressi del suo lavoro, ma è comunque disposto ad ammettere che "circa il 50% delle grafiche fornite dalla Taito sono state usate, il resto è stato costruito da zero. È quasi identico alla versione su PC Engine, per quanto valga questo paragone".Mick ha scritto una editor utility per Don, allo scopo di rendere il processo di costruzione dei livelli un tantino più semplice: "Sono costruiti a blocchi, ed è possibile marcare i punti da cui dovranno partire i nemici ed apparire le gocce ed i frutti." Il processo di conversione è iniziato su Amiga sei mesi fa, e dovrebbe essere pronto per il playtesting mentre leggete queste righe. La versione per ST non è molto dietro, mentre è un tantino in ritardo la versione per Super NES, che sarà migliorata e studiata "appena possibile".Il risultato del lavoro di Mick e Don è una scorrevolissima incarnazione a 32 colori su Amiga , ed una non meno impressionante versione Atari ST a 16. "La versione Amiga gira ad una velocità piuttosto elevata", dichiara Mick orgogliosamente.



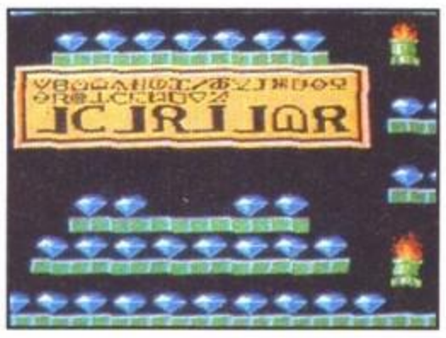
Il background dietro ogni livello è costruito separatamente dagli altri elementi visuali. Qui sono illustrati quelli di Machine World e The Woodland.

LA STORIA FINORA...

Per il vostro piacere, riproponiamo di seguito la trama ufficiale della trilogia di Bub e Bob.

CAPITOLO PRIMO:

BUBBLE BOBBLE



"Incontrate Bub e Bob, i nostri brontosauri pesi-massimi, sono esperti nel combattere i grossi prepotenti soffiandogli contro e facendo scoppiare delle enormi bolle. Questo metodo si rivela più efficace che sparare con un bazooka, lanciare bombe da un aereo o prendere a pugni i nemici. Ora che vi abbiamo brevemente illustrato le biografie, prendete confidenza con le regole del gioco e cercate di diventare i migliori Bubbler in circolazione..."

CAPITOLO SECONDO:

LA SAGA DELLE ISOLE DEGLI ARCOBALENI

Riassunto del gioco precedente, *Bubble Bobble*.

"Bub e Bob, trasformati in dragoni da un mago di allineamento morale non meglio precisato, entrano baldanzosi nella caverna di una strega che minaccia le loro fidanzate, Betty e Patty. Dopo una lunga battaglia, non riescono a credere ai loro occhi quando vedono i loro genitori."

"Mamma! Papà!"

"Lacrime tutto intorno. Bub e Bob contenti di aver salvato non solo Patty e Betty ma anche Mamma e Papà, tornano d'un tratto normali".

"Grazie a Dio".

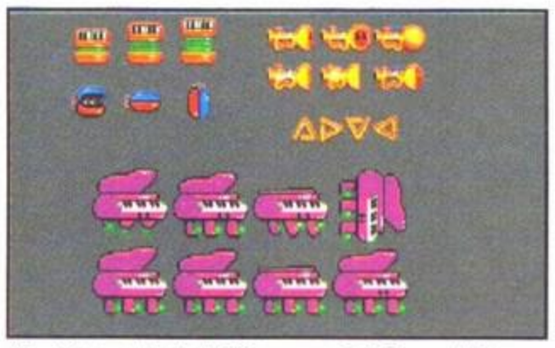
"Ma non sono completamente soddisfatti finché non scoprono il vero nemico, che ha trasformato i loro genitori in 'Super Drunk' ed ha controllato le loro menti. Sapevano che prima o poi l'avrebbero incontrato".

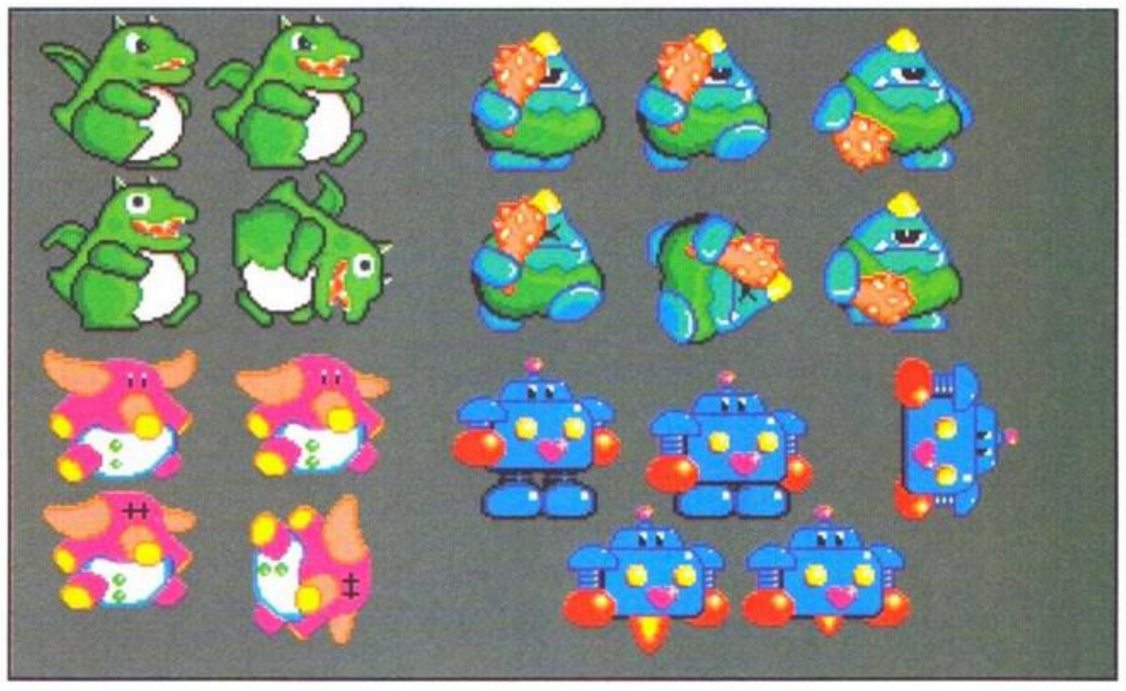
"Molti anni passarono come foglie portate via dal vento dell'autunno. Bubby e Bobby crebbero e diventarono bravi ragazzi con la potenza degli Arcobaleni Magici datagli da Mamma e Papà. Quando arrivarono sul luogo della loro nascita, per cercare dei tesori, si trovarono coinvolti in un mistero, ed iniziarono la loro caccia al vero nemico, il Principe dell'Oscurità, ed al suo largo seguito. La lotta andò avanti per tempo incalcolabil, finchè non arrivò il giorno della battaglia finale. Perché non fate una partita per scoprire come è andata a finire? Ci sono così tanti segreti e puzzle da scoprire che anche arrivare all'ultimo livello non sarà sufficiente per affermare di avere terminato il gioco...

CAPITOLO TERZO:

PARASOL STARS!

"Dopo aver salvato il villaggio di *Rainbow Islands* nell'avventura precedente, i nostri due eroi si godono il meritato riposo alle isole Maldive. La pace e la serenità sono però turbate quando il guerriero pazzo Chaostikan scatena una serie di mostri orrendi e minacciosi in tutto l'universo conosciuto. Con i parasole magici in mano (un dono degli abitanti di *Rainbow Islands*) Bub e Bob devono sconfiggere i mostri e liberare l'universo dalle consuete grinfie del Malvagio".



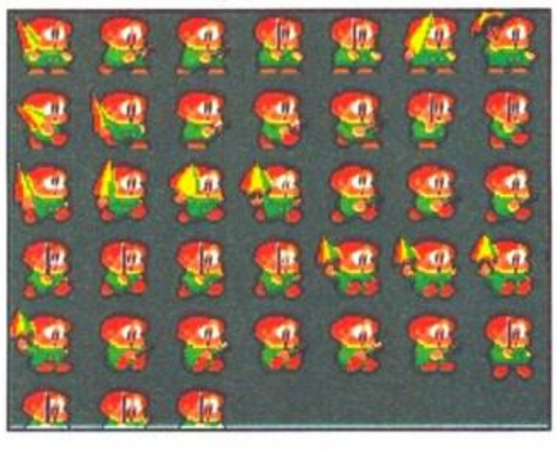


(in alto e a destra) Gli avversari di Parasol Stars *sono i più bizzarri che Bub e Bob abbiano mai incontrato. Qui vediamo gli abitanti del Musical World, delle Woodland e del Giant World. Riuscite ad indovinare da quale mondo provengono?*

"Le parti principali, come i movimenti di Bub, girano a 50 frame, e quelle meno importanti, come le gocce ed i nemici, a 25 frame, in quanto si muovono piuttosto lentamente." La versione PC Engine ha otto mondi più due segreti. Queste conversioni invece hanno un mondo segreto tutto nuovo: "Volevamo fare qualcosa di differente", spiega Don "quindi abbiamo inserito questo nuovo mondo medievale, pieno di maghi, blob rimbalzanti, cannoni, demoni con forconi ed un gigante... È nello stile del resto del gioco. Era difficile copiarlo esattamente - non sono specializzato in giochi "carini" - ma non mi sono discostato completamente da quello stile. Se avessimo avuto più tempo a disposizione ne avremmo inserito un altro".Ogni mondo comprende sette livelli. I livelli sono larghi uno o due schermi che scrollano a destra e a sinistra quando necessario. La prima tappa è Music World, i cui abitanti sono trombette, pianoforti, fisarmoniche e triangoli, con una one-man band assassina a fine livello. Segue The Woodland, completo di alberi, leoni, unicorni che ricordano molto i Mini Pony, ed un uccello bizzarro. Enorme, ovviamente.Water World racchiude pinguini, piovre, granchi, trichechi ed un rettile gigante che somiglia al mitico kraken. Machine World è pieno di robot (niente di sorprendente qui, se non un semi Transformer che non è esattamente ciò che sembra...), mentre Gambling World è la casa delle slot machine e degli scacchi.Dischi volanti ed elicotteri sono due degli avversari che si incontrano in Cloud World, mondo che conduce successivamente a Giant World con draghi, elefantini, ed un essere che si diletta a lanciare dei boomerang. Non serve un genio per capire quali sono le popolazioni del Rainbow World e del Bubble

Bobble World. I personaggi di Bubble Bobble tornano poi, adeguatamente mutati, in Hell (Inferno).Considerando che *Parasol Stars* è il capitolo più complicato della storia, e data la scarsezza di informazioni fornita dalla casa produttrice, esiste la possibilitàconcreta che i programmatori abbiano dimenticato qualcosa? "Sì, probabilmente è così", concede Mick. "Ci sono

un sacco di punti oscuri, tipo i 10 punti che si guadagnano per ogni salto, e lo schermo che lampeggia quando qualcosa sta per apparire, ed è stato difficile scoprire questi piccoli meccanismi all'inizio. Esistevano due, probabilità su sessanta che non avessero alcun significato".Mick non ha idea riguardo a cosa creerà, una volta ultimata la versione per Super NES, anche se afferma che "Don ha delle idee interessanti". E riguardo ai predecessori di *Parasol Stars* ?

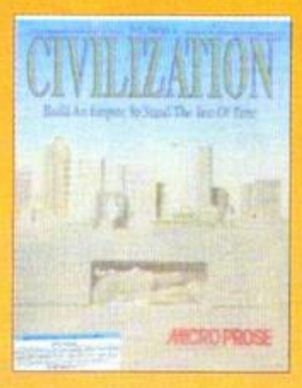


(Sopra e Sinistra) Gli oggetti super-speciali-segreti. Sarete in grado di capire come si fa per farli apparire?

(In basso a sinistra) Questo set di frame di animazione per Bub mostra la versatilità del suo uso dell'ombrello. Impressionante, vero?

Mick crede che avrebbero potuto essere realizzati meglio? "Certamente. Si sarebbero potuti utilizzare 32 colori sull'Amig. In questo modo si sarebbe potuta ottenereuna migliore definizione dei dettagli nello sfondo, e rendere i movimenti del personaggio principale e lo scrolling dello schermo più fluidi. Mi sarebbe piaciuto provare a convertirli a quei tempi, ma adesso è troppo tardi. Indubbiamente sembra che ci sia qualcosa di più in *Parasol Stars* rispetto a *Rainbow Islands*, sprite più grandi e più dettagli nello sfondo, ma siamo riusciti a far stare tutto su un solo disco". Qui in redazione siamo tutti grandi appassionati della serie. Se Parasol Stars mantiene le sue promesse un mucchio di gente farà le ore piccole nei prossimi mesi...

AMIGA



AMIGA BUDGET

1943 19900
Altered beast 19900
Beach volly 19900
Blood money 19900
Bubble bobble 19900
Cabal.....19900
Chase hq 19900
D.dragon ii 19900
Dragon ninja.....19900
D.t.olympic ch.....19900
Federation o.f.t....19900
F.of the year 2 19900
Head over heels ...19900
Heroes o.t.lance ..19900
Impossamole.....19900
Imposs.mission 2....19900
Indy & last c. 19900
Kick o./extra t. 19900
Kid gloves.....19900
King of chicago 19900
Klax.....19900
Last ninja 2.....19900
T.n.zeland s. 19900
Operation w. 19900
Passing shot 19900
Power drift 19900
Predator 19900
Pro boxing 19900
Quattro arcade....19900
Rally c.c. 19900
Red heat 19900
Return to euro.....19900
Robbeary 19900
Shadow o.t.b.....19900
Shinobi 19900
Tennis cup.....19900
The games s.ed.....19900
T.three stooges ...19900
Wings of fury.....19900
Winning tactics.....19900
Xenon 2.....19900
X-out.....19900

AMIGA

Ah-73m Thundh. 59900
Alien breed1mb 59900
Alien storm.....29900
Aliex 29900
Amnios.....49900
Armour geddon.....49900
Atomino.....49900
Back t.t.f. 3 29900
Battle isle 59900
Beast busters.....29900
Black hornet 29900
Blade warrior.....49900
Blues brothers.....29900
Brainblasters 49900
Brat 29900
Brides o.drac.....49900
Canton 49900
Challenge golf.....59900
Champion driver....49900
Cisco heat.....29900
Darkman.....29900
Delux str.p.2 49900
Deathbringer.....29900
Deuteros 49900
Devious design.....49900

Double drag. 3 49900
Dragon's l. 2.....99900
Dragon fighter.....49900
Duck tales 49900
Elf 29900
England ch.sp.....29900
Exile.....49900
F1 gp circuits 29900
Final blow.....49900
Final fight.....29900
Final whistle.....29900
First samurai 49900
Football dir. 2.....59900
Gauntlet iii.....29900
Godfather 49900
Golden axe.....49900
Hard drivin ii 29900
Hero quest 49900
Hunter 49900
Kick off ii 1mb 49900
Kick off ii 29900
Knights o/t sky. 79900
Last battle.....49900
Last ninja iii.....49900
Leander.....49900
Lemmings 49900
Lotus e.t.c. 49900
Lotus ii turbo.....49900
Lupo alberto.....29900
Mag.scrol.1mb.....49900
Magic pockets.....49900
Manch. un. eur.....49900
Mega-lo-mania.....69900
Mercs.....29900
Micropr. golf 79900
Moonfall 49900
Multipl soc.man 49900
Napoleon i.....59900
Navy seals 29900
Nebulus ii 29900
Outrun europa 29900
Panza kick box 29900
Pegasus 49900
Pitfighter 29900
Predator 2 29900
Prehistorik 29900
Prin.of persia 29900
Pro tennis t. 2 49900
Puzzle gallery.....49900
R-type 2 49900
Rbi baseball ii 49900
Return of w.l. 29900
Rise of dragon.....99900
Robocod 29900
Robocop 3.....49900
Robocop 2.....29900
Robozone 49900
Rod-land 49900

Rolling ronny.....29900
Rugby coach 59900
Rugby world c.....29900
S.space invad 29900
Smash tv 29900
Snooker.....59900
Space 1889 69900
Spot 49900
Striker manag.....59900
Super monac gp 29900
T.m.n.t 29900
The simpsions 29900
Turrican ii 29900
Turtles ii.....49900
Utopia 69900
Volfied 29900
Wrath o.t.dem.....69900
Wrestling wwf 29900

AMIGA SIMUL.BUDGET

Atf ii.....29900
Iron lord.....29900

AMIGA SIMULAZIONE

A-10 Tank kill. 79900
Betrayal 69900
Big business 49900
Death k.of kryn 69900
Eye of t.behold.....69900
F-15 s.eagle ii 79900
F-19 stealth fig 69900
F-29 retaliator.....49900
Falcon collect 69900
Flight o.t. intr.....59900
Heart of china 89900
Hero's quest 89900
Hero's qu.ii 1mb 89900
Midwinter ii 69900
Mig 29 fulcrum.....59900
Mig 29 sup. fulc....69900
Player manager 49900
Railroad tycoon ...79900
Robin hood.....49900
Secret s.b. 1mb.....69900
Shadow sorcer....59900
T.battle of brit.....49900
Their finest mis.....49900

Tintin o/ the m. 19900
Tv sports footb....19900

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
Cso. Francia 333/4 Torino
ALEX COMPUTER 2
Via Tripoli 179/b Torino

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per corrispondenza

MS-DOS

Tip off 49900
Tv sport basket 49900

AMIGA COMPILATION

Action pack.....59900
Ad&d act comp.....79900
Air combat aces 59900
Air sea supr 59900
Capcom collect 59900
Chart attack 59900
D.double bill.....59900
Football crazy 49900
Grandstand 49900
H.b. cart coll 49900
Kind of mag 3 49900
Magnum 59900
Silent service 2 79900
Soccer stars.....49900
Supaplex 59900
Super sega.....59900
T.rainbow coll.....29900
T. winning 5.....59900

IBM BUDGET

3-d Pool.....19900
Ballistix 19900
Conqueror.....19900
Hard drivin 19900
Heroes o.t.lan. 19900
Indy & last crus....19900
Tennis cup.....25900

Waterloo 19900
Wings of fury.....19900
Xenon 2.....19900

IBM ARCADE

Aracnophobia 49900
Back t.t.f. 3 29900
Batman movie 29900
Battle comm.....59900
Bill elliott.....69900
Bloodwitch 69900
Blues brothers.....49900
Cal. games ii.....69900
Chip's challeng.....29900
Cisco heat 29900
De lux str. p.2 59900
Deathbringer.....29900
Dragon's l. 2.....99900
Dragon's l.2 esc...79900
Duck tales 49900
Godfather 59900
Gold o.t.aztecs 29900
Golden axe 49900
Grand prix 79900
H.of china vga.....89900
Kick off ii 49900
Lemmings 69900
Panza kick b. 29900
Pitfighter 29900
Police quest 3 99900
Predator 2 29900
Prehistorik 29900
Prince of p.....29900
Pro tennis t.2 59900
Space q.1 89900
Space wrecked 59900
Speedball 2.....79900
Spot 49900
Strike ii 29900
Supaplex 59900
Team suzuki 59900
T.m.n.t. 29900
Terminator 2.....29900
The killing cl 79900
The simpsions 49900

The terminator 69900
T.m.n.t. ii 49900
Ums ii.....79900
Volfied.....29900
W.beamish 99900
Wild wheels.....29900
Wrath o.t.dem.....69900
Wrestling wwf 49900

IBM SIMUL. BUDGET

Aft ii.....29900
Iron lord.....29900

IBM SIMULAZIONE

A-10 tank killer....79900
B.a.t. 59900
Big business 49900
C. of dr.brain.....99900
Chessplay 2150 59900
Command hq 79900
Dinowars.....49900
No great glory.....69900
Eye o.t.behold 69900
Falcon 3.....99900
F117a nightha 89900

F14 Tomcat.....59900
F15 strike e.2 89900
F15 2 scenar d.....49900
F19 stealth f. 99900
F29 retaliator.....59900
Gateway s.f. 69900
Gunship 2000.....89900
Jetfighter ii 79900
King's q. ver.it 99900

CD TV

CD TV TITLES

American vista....109000
Basketball.....69000
Battle chess 69000
Case caut.cond. ...69000
Defender of c.....99000
Falcon.....115000
Fantastic voyag ...59000
Fred fish coll. 79000
Gretzky hockey....69000
Horse racing.....69000
Hound of basket.59000
Lemmings.....57000
Ninja hight sch. 59000
Overdrive.....59000
Power pinball.....59000
Xenon 2 77000

L. 1.150.000

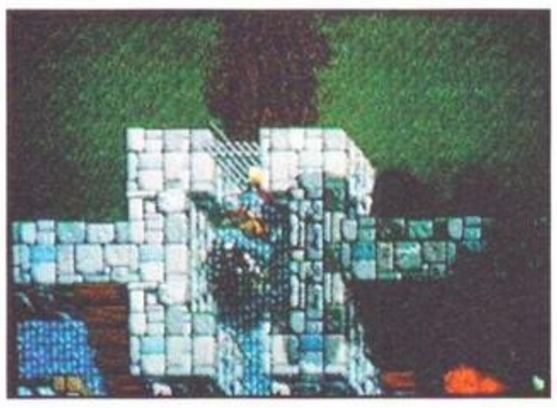
ORDINI Tel. 011/773 1114 Fax 011/773 1001

IL SETTIMO SIGILLO

La saga di Ultima continua inarrestabile. *Ultima VII: The Black Gate* e *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* stanno per abbattersi sugli scaffali come fulmini divini. K è entrata nel castello di Lord British per saperne di più...

Ogni volta noi redattori ci poniamo la stessa angosciosa domanda: "Come potrà il nuovo titolo della serie *Ultima* essere migliore del precedente?" *Ultima VI* aveva superato ogni cosa che si fosse mai vista in passato in termini di interfaccia utente, grafica, sonoro e spessore della trama. "Questa volta non c'è niente da fare," pensavamo, "ci sono ben pochi passi avanti che Lord British potrà fare in *Ultima VII*".

(Alto e sopra) La tradizionale sequenza introduttiva è ancora più ricca. Riconoscete la mappa in primo piano?



(Alto) Il castello di Lord British. Ci siamo rifatti il look, eh?
(Sotto) L'inizio del gioco. Il monitor attende...

Mentre noi illusi ci cullavamo in questa convinzione, lo staff della Origin si rimboccava le maniche e dava alla luce una creatura che per grafica, sonoro ecc... (pausa...) Esatto!: supera qualunque cosa si sia mai vista in passato.

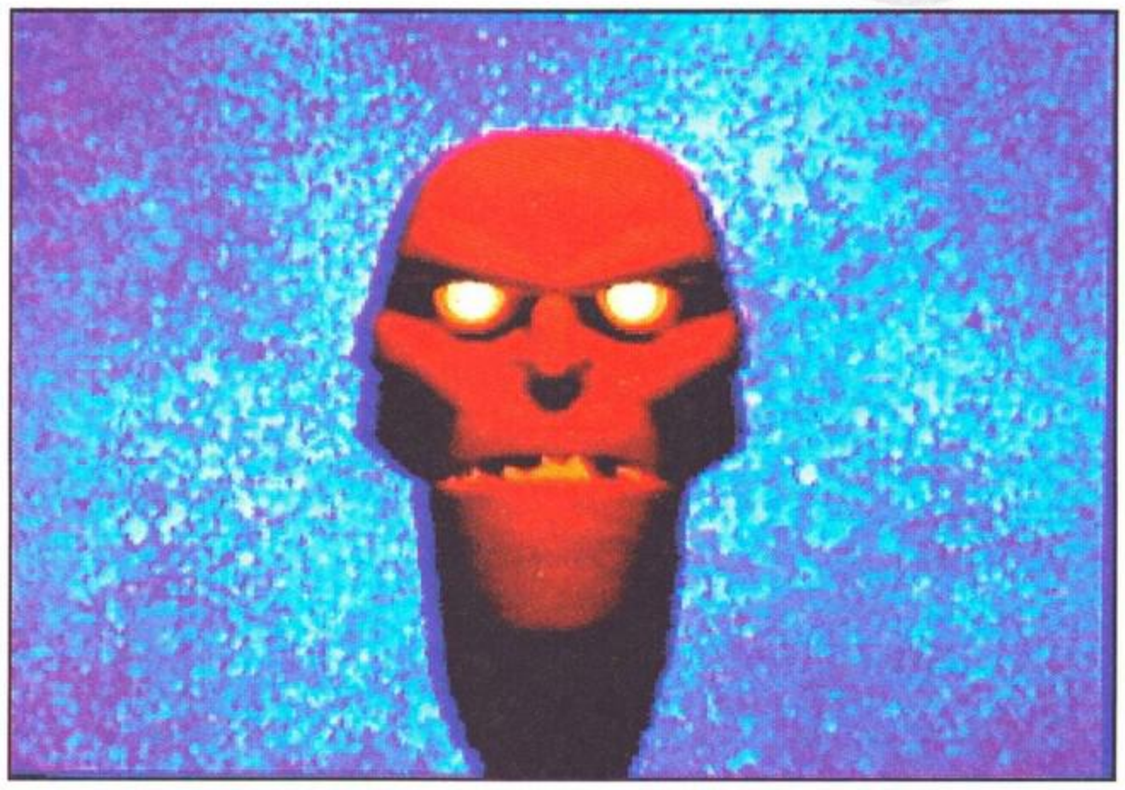
Ultima VII: The Black Gate è il nuovo episodio della serie "regolare". L'avventura è ancora una volta ambientata nell'incantata terra di Britannia. Sono trascorsi 200 anni dall'ultima visita dell'Avatar; una misteriosa creatura nota come "Il Guardiano" ha convocato il nostro eroe con un messaggio criptico ed inquietante. Al suo arrivo l'Avatar trova una landa devastata: i Cancelli delle Lune funzionano irregolarmente, inquinamento e degrado ecologico dilagano ovunque. Una serie di omicidi senza movente colpisce le maggiori città e un male incurabile sta decimando la popolazione dei maghi. Dietro a tutto sembra esserci la malevola figura del Guardiano e gli enigmatici riferimenti a un Cancello Nero che sprofonderà Britannia nelle tenebre. Ma qual'è il ruolo dell'Avatar in questa complessa vicenda? E perché è stato proprio il Guardiano a richiamare nel magico mondo il difensore delle otto virtù?

La sceneggiatura è sempre stata uno dei pilastri di tutti i giochi della serie, e *UVII* non fa eccezione. Curiosamente, la Origin ha deciso di autocensurarsi e sconsigliare il gioco ai minori di 13 anni.

"Generare forti emozioni è il sogno di chiunque racconti una storia," dichiara Lord British (alias Richard Garriott) "Quando abbiamo steso la trama di *Ultima VII* volevamo creare una vicenda che coinvolgesse profondamente il giocatore, pur mantenendo intatti quei valori etici e morali che da sempre caratterizzano i titoli della serie. Le immagini che descrivono le malvagità perpetrate dal Guardiano e dai suoi seguaci rappresentano realisticamente il dolore e la morte delle loro vittime, e questo aiuta il giocatore a identificarsi con le loro sofferenze. Ma questa scelta ci ha anche consigliato di limitare l'accesso al programma indirizzandolo verso un pubblico di giocatori più adulti".

Una delle curiosità più grosse riguardo al progetto era come il

team dei programmatori sarebbe riuscito a migliorare la già perfetta interfaccia utente di *UVI*. La risposta indubbiamente ha sorpreso tutti: *UVII* non ha interfaccia utente!
Tutti i comandi vengono inviati attraverso i due tasti del mouse. Un tasto controlla i piedi del personaggio mentre l'altro comanda le mani. Un doppio click sul tasto dei piedi muove l'Avatar verso la locazione selezionata facendogli seguire il miglior percorso possibile, un click singolo muove l'Avatar in linea retta mentre se si tiene il tasto premuto il personaggio continua a camminare.
Allo stesso modo, cliccando due volte su un oggetto con il tasto "mani" lo si prende, cliccando una volta lo si utilizza e tenendo premuto il tasto e muovendo il mouse lo si sposta.
La grafica è spettacolare: il terreno di gioco è strutturato su 16 livelli, con montagne, colline e edifici costruiti su più piani. Al contrario di *UVI*, il paesaggio non è stato disegnato componendo mattonelle prefabbricate, ma con una nuova tecnologia che permette viste ravvicinate più realistiche. Inoltre per la prima volta l'ambientazione dell'avventura sarà visibile a tutto schermo.
Un'attenzione spasmodica è stata dedicata agli effetti sonori ed all'accompagnamento musicale. La voce digitalizzata del Guardiano è quella di Bill Johnson, il "cattivo" di *Non Aprite Quella Porta 2*. Il compositore della colonna sonora è Dana Glover, un musicista che in passato ha collaborato alle musiche di film come *Misery*, *Nightbreed* e *Ragazzi Perduti*. Gli effetti sonori includono chicche come il canto dei grilli durante la notte, l'infrangersi delle onde sulla riva dell'oceano e il rumore della catena del ponte levatoio che si abbassa, e variano secondo il clock della macchina, così da essere sempre sincronizzati con quanto avviene sullo schermo.
Le routine di intelligenza artificiale sono semplicemente fenomenali. Non è più possibile controllare le azioni degli altri membri della compagnia di avventurieri, ma in compenso questi agiscono e combattono indipendentemente con incredibile senso tattico. Effettuano manovre di accerchiamento, si chiudono in difesa o inseguono gli avversari, adattando le loro azioni alla situazione. Durante i momenti di "viaggio", inoltre, vedrete i fidi compagni muoversi nel modo più razionale per aggirare gli ostacoli.
Anche i mostri (ma questa è una brutta nuova) sono più intelligenti. Inoltre il concetto di "incontro casuale" è stato quasi completamente eliminato. Ogni mostro ha ragioni ben precise per trovarsi in un certo luogo e queste ragioni influenzeranno il suo atteggiamento.
I dialoghi con i personaggi che si incontreranno durante le esplorazioni sono stati semplificati: una finestra a parte mostra tutti gli argomenti sui quali è possibile approfondire la conversazione, mano a mano che vengono nominati. Inoltre in alcuni momenti del gioco è possibile udire conversazioni o frasi pronunciate nelle vicinanze, e questo aumenta il senso di coinvolgimento e realismo.
UVII promette di essere per gli amanti del fantasy ciò che *Terminator 2* è stato per i fan dei film di fantascienza. Ventiquattro persone hanno lavorato alla realizzazione di questo gioiello, con incarichi come "A.I. ed Effetti Speciali" (Tony Zurovec), "Leggi Fisiche" (Herman Miller), "Soggetto" (Jack Herman), "Dialoghi" (Beth Miller), "Effetti Speciali Visivi" (Denis Loubet) e "Ritratti dei Protagonisti" (Karl Dolgener). Il capo-programmatore è Ken Demarest, mentre il responsabile della grafica è Jeff Dee.
Gioite amanti dei serial: *Ultima VII: The Black Gate* è il primo capitolo di una nuova trilogia di titoli. "Il Guardiano è una creatura estremamente potente", afferma minaccioso Lord British, "Non credo che l'Avatar riuscirà a sconfiggerlo alla fine di questo primo incontro, ma non è detta l'ultima parola...".
Parlando del futuro della serie, l'alter ego del Re di Britannia, Richard Garriott, ha commentato: "L'MS-DOS è attualmente il sistema operativo più diffuso. Si tratta di un sistema in continua evoluzione, aperto a nuovi balzi tecnologici. Le vicende di *Ultima* seguiranno passo passo questo cammino. Abbiamo ancora molta strada da percorrere, e molte storie da raccontare..."
Gasp...! Ma... vuole dire che *Ultima VIII* sarà ancora migliore di *Ultima VII*?! Impossibile. Questa volta non ce la faranno...

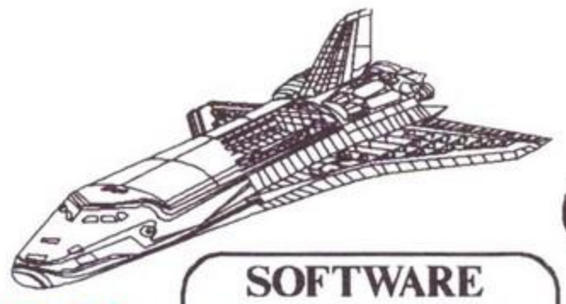


(Sopra) Un'esempio della spettacolare ricostruzione ambientale. Il paesaggio si sviluppa su 16 livelli differenti.
(Dx) Il Guardiano. Malvagio, non credete? Eppure durante il gioco alcune sue azioni vi lasceranno alquanto perplessi. L'incapacità di definire con esattezza l'allineamento morale di alcuni personaggi è uno dei cardini della sceneggiatura.

(Sopra) Viste ravvicinate di oggetti da esaminare appaiono sullo schermo, permettendo al giocatore un'analisi più precisa.
(Sx) Britannia City by night. Alcuni elementi del paesaggio, come i lampioni, fanno comprendere che molte cose sono cambiate dalla vostra ultima visita...

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749



SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

NOVITA' AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 690.000

NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500

Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con un espansione da 512k.

TELEFONARE

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM

TELEFONARE

DIGITALIZZATORE VIDEON III

TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.

L. 99.000

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK

L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 63.000
Espansione 512k con clock	L. 80.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000
Espansione 1Mb per plus	L. 110.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA

Amiga 500 Plus con monitor Commodore 1084/s e stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.

L. 1.550.000

PROLUNGA PER MODULATORE TV AMIGA

L. 20.000

PROLUNGA PER DRIVE ESTERNO AMIGA

L. 30.000

MOUSE SELECTOR

Permette di collegare il mouse ed il joystick nella stessa porta.

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE

29.000

NOVITA'

COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA

L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

GIOCHI PER CD TV ULTIME NOVITA'
Disponibili !!!
Telefonare

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 590.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA
L. 49.000

MOUSE PER AMIGA
L. 49.000

TAPPETINO MOUSE
L. 10.000

NOVITA' TASTIERA PER CD-TV
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

PISTOLA GUN SHOT PER AMIGA CON DUE VIDEOGIOCHI INCLUSI
L. 99.000

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot, alimentatore esterno incluso.

OFFERTA LANCIO
L. 979.000

CONSOLE
GAME BOY
MEGADRIVE
GAME GEAR
PC ENGINE
SUPERFAMICOM
VIDEOGIOCHI PER CONSOLE ULTIME NOVITA'

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 949.000

SYNCRO EXPERT III
L. 35.000

NOVITA'
SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz.

L. 290.000

SHADOWLANDS™

SHADOWLANDS...OVVERO PREPARATEVI A PASSARE NOTTI INSONNI!

La trama - Un principe guerriero, ucciso sul campo di battaglia di Shadowlands, si risveglia dal sonno eterno. Il suo spirito vive ancora...Decide così di guidare le menti e le azioni di 4 leali avventurieri nel corso del suo viaggio di scoperta e di vendetta.

* NUOVO E RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI ILLUMINAZIONE **PHOTOSCAPE™**: LE FONTI DI LUCE ILLUMINANO REALISTICAMENTE L'AREA CIRCOSTANTE.

INCREDIBILE! CERTI MOSTRI SONO ATTRATTI DALLA LUCE, ALTRI NE SONO TERRORIZZATI!

* Facile ed intuitivo sistema di controllo tramite mouse.
* Simultaneità di movimenti e di scelte dei vari personaggi.
* Utilizzo di una serie di metodi di combattimento impensabili con altri giochi di ruolo.

- "Il nuovo stile dei giochi di ruolo!" ("K" MARZO '92).
- "SHADOWLANDS è l'ultima fatica della Teque, fatica che è costata loro quasi un anno e mezzo di lavoro, e crediamo che il risultato li abbia sicuramente ripagati del loro impegno." ("TGM" MARZO '92)

AMIGA

Amiga Screenshots.

Software, Artwork, Instructions and Packaging © 1992 Domark Group Ltd. Published by Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR

I've got no hesitation in awarding Shadowlands our highest accolade:-
DAVID UPCHURCH - ACE

"SHADOWLANDS IS THE *NEW* ACE ROLE PLAYING GAME *BENCHMARK*"

PROVE SU SCHERMO

Stop, stop, STOP! Non girate pagina! State per entrare nella parte dedicata alle recensioni, un territorio complesso ed emozionante. L'unico modo che avete per orientarvi in questa landa affascinante è leggere la nuova guida che la redazione di K ha realizzato per voi. I pochi minuti che investirete nella lettura saranno sufficienti per svelarvi le meraviglie del sistema di recensione della vostra rivista preferita! Basta con le chiacchiere e tuffiamoci nel vivo...

CONQUEST OF THE LONGBOW

HARLEQUIN

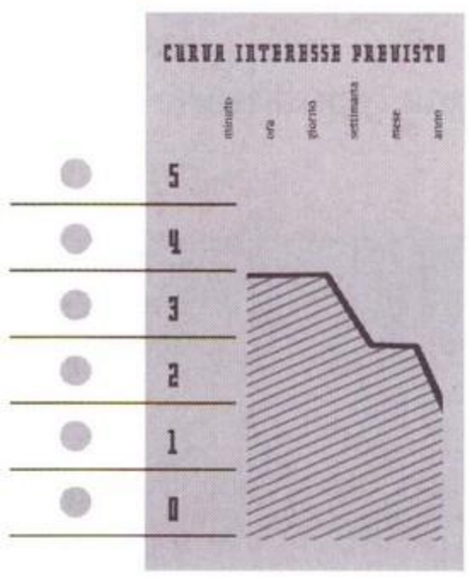
CONFRONTA E CONTRASTA Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.

Scorrimento fluido e veloce

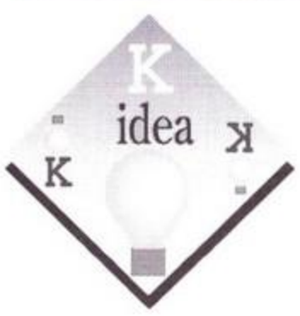
3 livelli sono davvero pochi

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

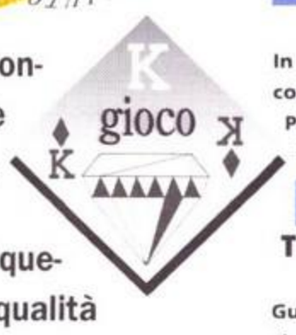
VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto ed il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.



CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete ancora tra un mese?



SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.



K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE
SWIV (Storm)
Il seguito di *Silkworm* vanta una combinazione eccezionale di velocità frenetica, grafica da strilli e pura azione incontaminata. Il volume di fuoco e la distruzione su schermo sono fenomenali: un gioco da bar a casa vostra!

AVVENTURA ARCADE
GODS (Renegade)
Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (*Prince of Persia* e *Rick Dangerous*); eppure il gioco di piattaforme dei Bitmap Brothers offre atmosfera, azione e una presentazione grafica senza precedenti. Indubbiamente un vincente.

GIOCO DI RUOLO
EYE OF THE BEHOLDER 2 (US Gold/SSI)
Più vasto e più bello del precedente *Eye of the Beholder*. Nonostante la struttura di base non cambi, la quantità di luoghi da esplorare e la funzionalissima interfaccia utente lo pongono al vertice.

SPORT
KICK OFF 2 (Anco)
La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA
CIVILIZATION (Microprose)
In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (US Gold/Lucasfilm)
Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA
FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)
La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO
IK+ (System 3)
Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE
STUNT CAR RACER (Microstyle)
Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)
La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO
FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)
Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA
POPULOUS 2 (Electronic Arts)
Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO
TETRIS (Nintendo)
La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME
SUPER MARIO WORLD (Nintendo)
Ora che il Super NES sta per arrivare in Europa, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

SHADOW LANDS

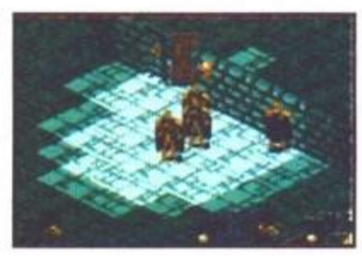
Non si può fare a meno di sentirsi tristi per i poveri appassionati di giochi di ruolo. L'opinione comune è che siano delle creature emarginate che si nutrono di regole e manuali, che escono di casa solo se il tiro del dado è superiore a cinque e che vivono intorno ad un tavolo cercando di far sopravvivere un misterioso personaggio a cui sembrano essere molto legati. Con una reputazione del genere la vita non è certo molto facile specialmente oggi che l'immagine è così importante.

E del resto, il fatto che Ariovino il ladro infligga un danno di 3 punti-ferita ad un Balrog con classe d'armatura 8 se utilizza una potente spada magica +14 non sembra riscuotere molto interesse presso i più fortunati membri della nostra società. Ma siamo onesti - se foste ad esempio degli individui timidi e gracili vi lascereste sfuggire la possibilità di diventare un barbaro muscoloso che passa tutto il suo tempo a rompere teste, ubriacarsi e fare l'amore anche se solo nella vostra immaginazione e per un paio d'ore?

La cosa triste è quel problema d'immagine - e tutte quelle regole! - che tende a far tralasciare a molti (le persone "serie") un genere che potrebbe essere e spesso è altamente divertente e coinvolgente.

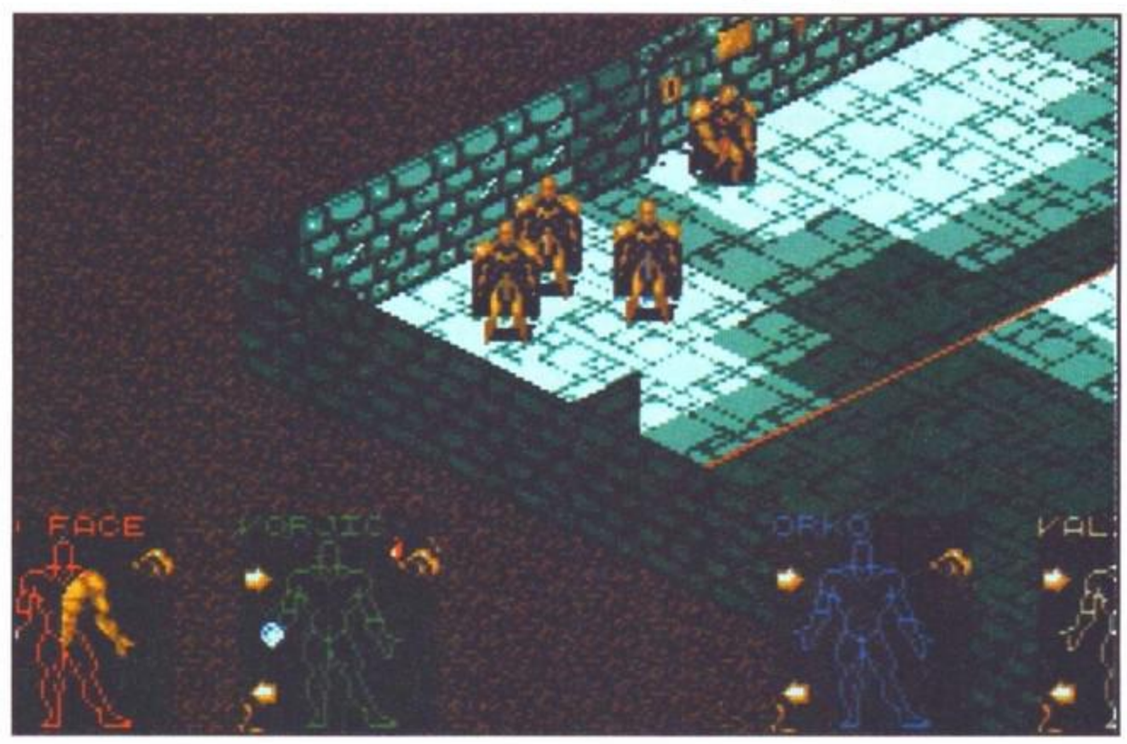
Sul computer i giochi di ruolo hanno ottenuto un consenso maggiore principalmente perché la maggior parte dei prodotti etichettati "giochi di ruolo" in realtà non lo sono affatto. I giochi di ruolo da tavolo sono giocati normalmente da un gruppo di persone, ognuno dei quali interpreta un personaggio fittizio che deve interagire, oltre che con gli altri, con i vari abitanti del mondo di gioco. Una delle ragioni del fenomenale successo di questo genere è il divertimento che scaturisce da questa interazione (sempre che lo scopo primario dei giocatori non sia massacrare qualunque creatura il master gli pari davanti, anche quelle gentili che vorrebbero solo parlamentare).

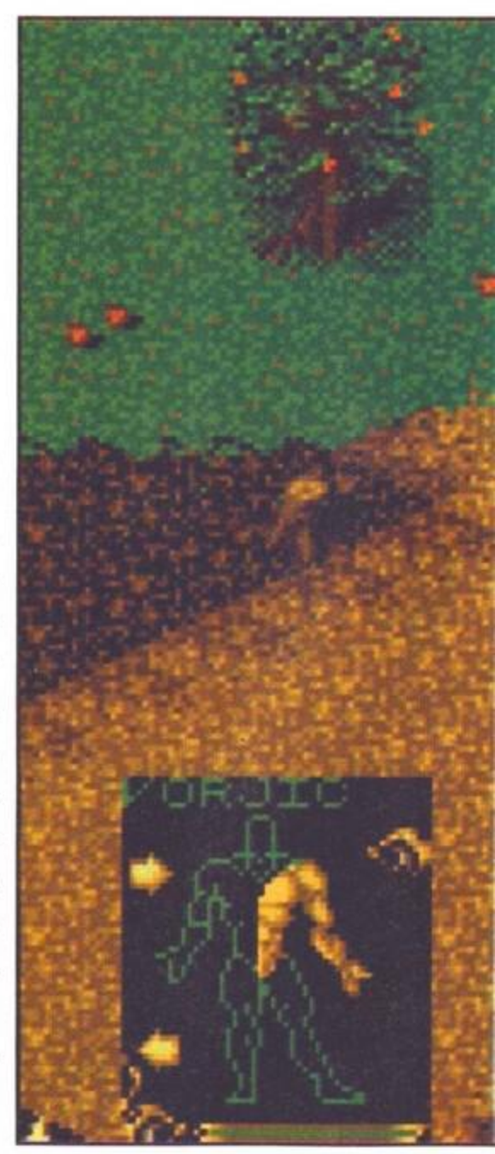
Giocare con il computer, al contrario, è general-



(Sopra) Sembra che aprire la grande porta di legno sia impossibile. Ma tastando lungo il muro con il puntatore si scopre un pannello segreto. Basta inviare un guerriero a premerlo e... voilà, apriti sesamo!

(Sotto) No, il guerriero rosso non è morto. Sta semplicemente raccogliendo una moneta d'argento. È importante che raccogliate tutto quello che trovate, non importa quanto inutile appaia. Non si può mai sapere.





mente un'occupazione solitaria e mentre i computer dell'ultima generazione possono facilmente gestire le tabelle e le statistiche necessarie a un gioco di ruolo, simulare un personaggio intelligente con i suoi obiettivi e pregiudizi è un affare molto più complesso. Ecco perché i giochi di ruolo basati su computer si incentrano più sul combattimento e sulla soluzione di enigmi: qualcosa che un computer può capire e gestire.

Anche con il miglioramento dei programmi e delle tecniche il mercato dei giochi di ruolo è rimasto una nicchia - stabile e prosperosa, certo - ma pur sempre una nicchia.

Fino al 1987.

Nel 1987 una piccola, fino ad allora sconosciuta società americana chiamata FTL prese l'intero mercato dei videogiochi alla sprovvista producendo un gioco di ruolo rivolto non solo agli appassionati del genere bensì a tutti i giocatori. Il gioco era, naturalmente, *Dungeon Master* e la ragione del suo successo era semplice - sembrava dannatamente bello.

Prima di *Dungeon Master* la maggior parte dei giochi di ruolo era poco complessa e graficamente povera. La ragione, sembrava, stava nel fatto che gli appassionati di giochi di ruolo volevano tabelle e numeri, non bella grafica. Forse avevano ragione ma questa complessità apparente negava l'accesso di questo tipo di giochi al grosso mercato. *Dungeon Master* combinava con successo una grafica tridimensionale di ottima qualità con una grande semplicità d'uso per accontentare il giocatore medio e una notevole profondità per soddisfare i più esigenti amanti dei GdR.

Dopo che la FTL ebbe mostrato il potenziale commerciale del genere gli altri produttori di software non persero tempo per sfruttarne la popolarità. Gli ultimi mesi hanno visto la nascita di piccoli capolavori come *Heimdall* della Core, *Elvira 2* della Accolade e, naturalmente, di *Eye of the Beholder 2*, l'attuale termine di paragone di K.

Shadowlands si colloca a metà strada tra i virtuosismi grafici di _Heimdall_ della Core e la complessa struttura di _Eye of the Beholder 2_ della US Gold. Anche se la grafica di _Shadowlands_ non è all'altezza di quella di _Heimdall_, essa ha comunque ha una propria personalità. _Shadowlands_ contiene inoltre molta più azione: c'è sempre qualcosa che accade in ogni momento del gioco. _Heimdall_, con tutta la sua bellezza, subisce dei fastidiosi rallentamenti mentre il giocatore passa lentamente di locazione in locazione. Il fatto che l'intero gruppo sia sempre sullo schermo è a favore di _Shadowlands_ e, secondo la nostra modesta opinione, il combattimento, sebbene sostanzialmente meno spettacolare di quello in Heimdall, è molto più immediato, realistico e controllabile.

Anche la Origin, rimasta fedele per anni alla vista dall'alto, ha cominciato a cambiare con *Ultima VII* che impiega una vista isometrica/tridimensionale e con *The Underworld* che utilizza addirittura delle routine modificate di *Wing Commander* (!).

Ora la Domark, tradizionalmente considerata la casa delle conversioni, entra nel mondo dei giochi di ruolo con *Shadowlands*. Il gioco inizia alla grande: Il giocatore è stato catturato da un potente Signore del Male e portato nel suo dominio nelle desolate terre di *Shadowlands*, dove viene assassinato (...).

Ma il vostro spirito continua a vivere (sospiro di sollievo). In forma eterea dovete guidare quattro coraggiosi avventurieri con il compito di esplorare oscuri sotterranei e lande desolate alla ricerca delle vostre povere ossa. Dopo averle ritrovate c'è la possibilità che voi possiate essere resuscitati.

Come in *Heimdall*, l'azione è rappresentata da una vista isometrica/tridimensionale, uno stile ormai familiare utilizzato oltre che da *Heimdall* anche da *The Immortal* della Electronic Arts. La novità in questo gioco è rappresentata dal sistema Photoscape, una tecnica di visualizzazione innovativa dove le fonti di luce illuminano realisticamente l'area circostante. Le aree non illuminate sono colorate in grigio scuro così da rendere possibile lo spostamento anche senza le torce.

I Photoscape non è la solita inutile trovata. Il grande miglioramento che dà all'atmosfera del gioco vale tanto oro quanto pesa.

immediato, realistico e controllabile.

Gli enigmi e i problemi di _Shadowlands_ sono paragonabili a quelli di _Beholder 2_. Comunque la novità del Photoscape - i sensori di luce e così via - da un tocco di originalità e i problemi che si risolvono dividendo il gruppo aggiungono una nuova dimensione al gioco. I giochi della US Gold hanno come punto di vantaggio la possibilità di conversare con alcuni personaggi che si incontrano anche se in maniera limitata.

Per aver saputo mischiare insieme così sapientemente tanti elementi di giochi esistenti - e per averne aggiunto alcuni di nuovi - non abbiamo esitazioni a dare a _Shadowlands_ il nostro bollino più ambito. Prendete nota - _Shadowlands_ è il nuovo termine di paragone di K per quanto riguarda i giochi di ruolo.

Per fortuna il sistema Photoscape non è la solita inutile trovata scenografica. Contribuisce notevolmente al successo del gioco. Il grande miglioramento che dà all'atmosfera del gioco vale da solo tanto oro quanto pesa. Quando il gruppo è molto debole e vulnerabile e non si riesce a distinguere quale ignota creatura sta strisciando verso di voi la tensione diventa davvero intollerabile...

Ma gli effetti del Photoscape vanno ben oltre la grafica. Alcuni elementi murali funzionano da sensori fotoelettrici aprendo o chiudendo porte e botole a seconda della presenza o assenza di luce. Certi mostri sono attratti dalla luce, altri ne sono terrorizzati. È incredibile come le soluzioni a semplici problemi sembrino impossibili fino a che il giocatore non ricorda il ruolo fondamentale che la luce riveste nel gioco. Il tutto funziona meravigliosamente bene.

▶ 48

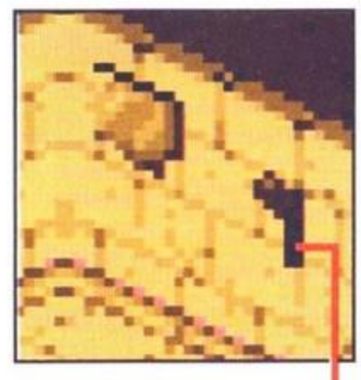
IT'S A KIND OF MAGIC

Il sistema magico di *Shadowlands* è molto diverso da quello di altri giochi fantasy. L'idea fondamentale è che un mago ha il potere di trascrivere i suoi incantesimi su fogli di pergamena che possono in seguito essere letti da chiunque - basta che contengano abbastanza potere magico. Quando un incantesimo viene gettato, la pergamena che lo conteneva perde il suo potere, e deve essere "ricaricata".

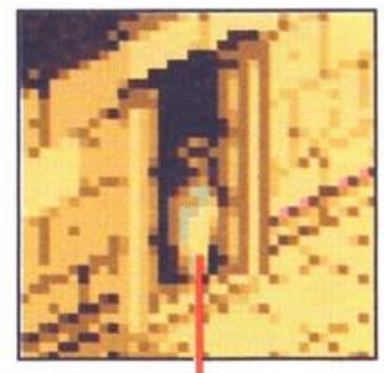
Normalmente è possibile gettare solo un incantesimo alla volta, ma fino a sei pergamene possono essere rilegate insieme, formando un libro di magia. Il personaggio in possesso di questo oggetto può attivare gli incantesimi contenuti in esso e gettarli rapidamente uno dietro l'altro, come i proiettili di una mitragliatrice!

La magia è come la "Forza" di Guerre Stellari: È innata in tutte le cose viventi. I guerrieri possono assorbire potere magico da cibo e acqua e utilizzarlo per gettare incantesimi di ogni tipo. Naturalmente c'è un prezzo da pagare: il cibo e le bevande impiegati in questo modo diventano inservibili.

Shadowlands è un gioco molto complesso. In queste due pagine abbiamo cercato di stilare un compendio dei problemi più comuni che attendono gli avventurieri. Non temete, non vi rovineremo il divertimento! Il grosso del gioco è ancora tutto da scoprire e gustare. Quello che abbiamo voluto fare è solo fornire un "prontuario pratico d'avventura" ai personaggi che affronteranno questo rivoluzionario GdR.



Scoprirete che leve come queste sono sparse per tutta l'avventura. Sebbene molte aprano porte e passaggi, leggete sempre tutti i messaggi che trovate. Alcuni potrebbero fornire indizi sul fatto che tirare una certa leva non è bene...



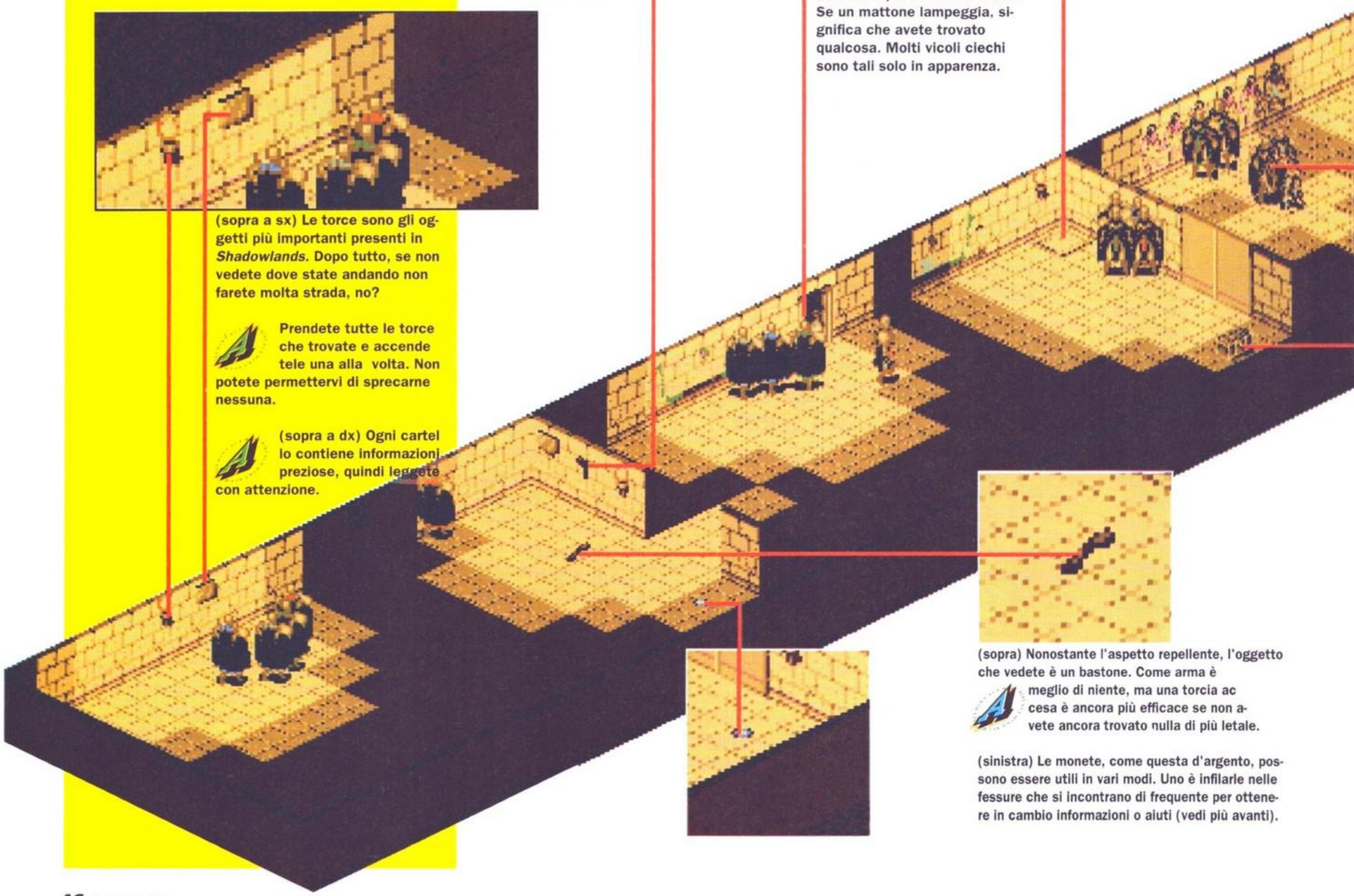
I geroglifici hanno spesso una funzione meramente decorativa, ma non è sempre detto. Talvolta potrebbero indicare che una sezione di muro non è quello che sembra... Non trascurate mai una sezione di muro dall'aspetto curioso - selezionate un personaggio e fategli tastare la parete con la mano. Se un mattone lampeggia, significa che avete trovato qualcosa. Molti vicoli ciechi sono tali solo in apparenza.

Alcune piastrelle si attivano solo quando vengono schiacciate da un peso particolare. Per alcune basta una piuma, mentre altre richiedono il peso di un corpo umano. In certe situazioni questo si rivelerà un bel guaio...

(sopra a sx) Le torce sono gli oggetti più importanti presenti in *Shadowlands*. Dopo tutto, se non vedete dove state andando non farete molta strada, no?

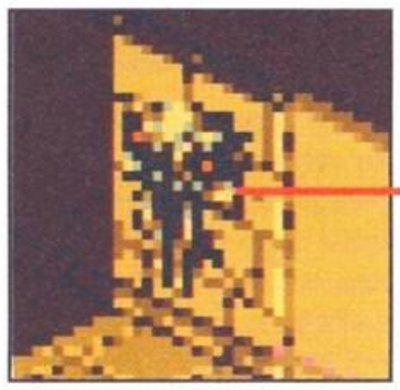
Prendete tutte le torce che trovate e accendetele una alla volta. Non potete permettervi di sprecarne nessuna.

(sopra a dx) Ogni cartello contiene informazioni preziose, quindi leggete con attenzione.



(sopra) Nonostante l'aspetto repellente, l'oggetto che vedete è un bastone. Come arma è meglio di niente, ma una torcia accesa è ancora più efficace se non avete ancora trovato nulla di più letale.

(sinistra) Le monete, come questa d'argento, possono essere utili in vari modi. Uno è infilarle nelle fessure che si incontrano di frequente per ottenere in cambio informazioni o aiuti (vedi più avanti).



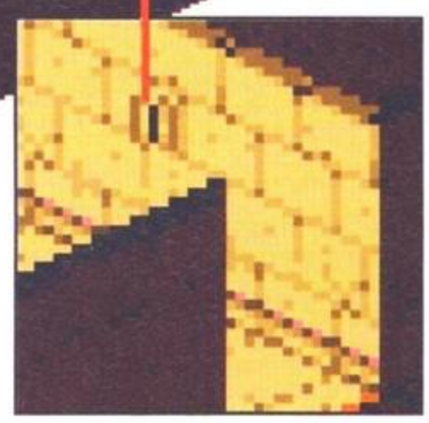
Cellule fotoelettriche come questa hanno un gran numero di funzioni. Alcune spalancano botole o trabocchetti mentre altre liberano intere orde di mostri.

AAAAAARGH! E questo chi è? Le apparenze ingannano: trattasi in realtà di una gentile pulzella con indosso una robusta armatura. Non sperate di cavarvela grazie al vostro fascino, però: il risultato sarà sicuramente una piattonata in testa. Avrete bisogno di ogni briciolo di coraggio, forza e astuzia per superare questo ostacolo.

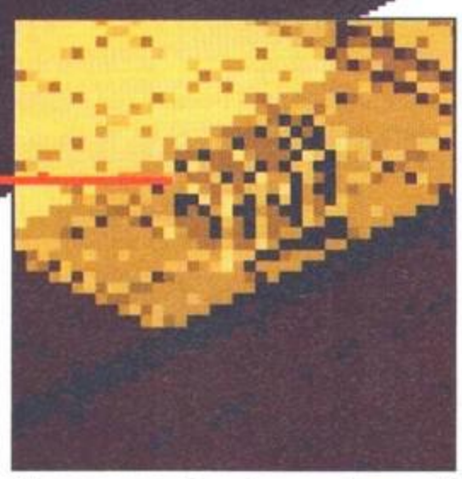
Oh, no, altre due! Tutta l'allegra brigata è stata massacrata dalle guerrieri amazzoni, tranne il piccolo e malinconico Barry. In un tentativo disperato di salvarsi la pelle, il nostro eroe è fuggito verso la porta più vicina, solo per trovarla chiusa a chiave! Mentre le tetre ombre delle donne guerriere si stagliano sui suoi occhi imploranti, non possiamo fare altro che augurare una migliore sorte alla prossima compagnia che affronterà... *Shadowlands*!

I trabocchetti di *Shadowlands* sono veramente micidiali. I personaggi che ci cadono dentro vengono trasportati in un'altra locazione nello stesso livello, o addirittura in un livello completamente differente. E non è facile andarsene in giro da soli... La cosa migliore è superare queste zone con un personaggio alla volta, sempre che la configurazione della stanza non lasci un sufficiente margine d'errore.

Un grosso problema dei giochi in 3D isometrico è che talvolta un muro si frappone tra il punto di vista del giocatore e i personaggi. La Teque ha progettato il gioco cosicché questi muri scompaiano quando un personaggio si avvicina, e riappaiano successivamente quando si è allontanato.



Queste fessure sono distributori automatici di informazioni. Basta infilarci una moneta per vedere apparire suggerimenti e consigli incisi su targhe fissate alla parete. Più avanti nel gioco è possibile ricevere oggetti e altri utili regalini, ma occorre essere in possesso della moneta giusta...



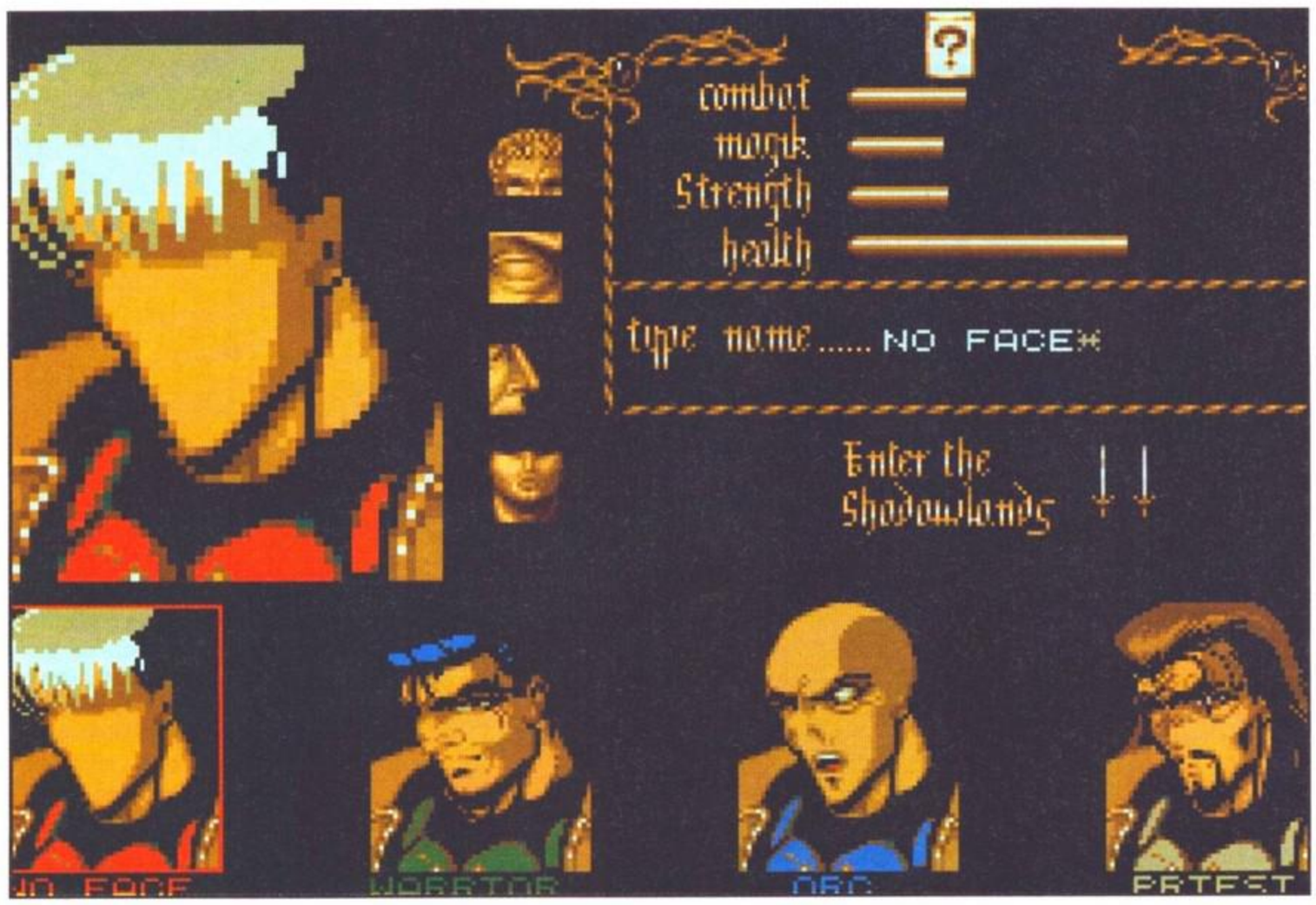
Una cassa può contenere fino a sei oggetti. In generale, più questi oggetti sono utili, più sarà difficile ottenerli. Nonostante una cassa pesi parecchio, è bene portarla con sè perché permette di trasportare tutti gli oggetti in essa contenuti occupando solo un riquadro nella finestra "inventario". Nonostante ogni guerriero abbia sulle spalle uno zaino molto capace, scoprirete presto che lo spazio non vi basterà. Ricordate sempre, perciò, di gettare via le torce utilizzate, e di mangiare e bere ogni volta che avete bisogno di spazio per nuovi oggetti.

Boooo, voio la mia Mummia... ed eccola qua! La prossima volta imparerà a parlare un po' meglio. Per i guerrieri, se non altro, è l'occasione buona per migliorare le loro abilità di spadaccini (e non importa se per il momento brandiscono bastoni...) La tattica migliore in situazioni di questo tipo è "tutti all'attacco appassionatamente", ma alcuni mostri particolarmente tozzi richiedono un approccio più prudente.

DOVE DIAVOLO SONO?

I viaggi dei quattro avventurieri si svolgono in una grande varietà di paesaggi. Tutto ha inizio in una radura in mezzo al bosco. Sarete attaccati da uno stormo di corvi Top Gun, ma avrete la possibilità di raccogliere alcuni succulenti frutti di bosco.

Da qui un passaggio conduce sotto terra, in un complesso di gallerie grigio e umido. È a questo punto che il sistema photoscape entra in gioco. Più avanti tornerete in superficie, esplorerete una piramide egizia e infine vi addentrerete in un labirinto di buie caverne - la dimora del mago cattivo.



(Sopra) Prima di affrontare le Terre d'Ombra il giocatore può riarrangiare le caratteristiche dei componenti del gruppo. Nonostante i valori di ognuna possano variare, il totale complessivo rimane costante. È quindi impossibile creare un personaggio riuscito sotto ogni aspetto. Cliccando sulle icone a lato del viso è possibile variare i lineamenti del suo ritratto. Alcune combinazioni sono realmente ridicole, credetemi!

45▶ Per fortuna i creatori del gioco, gli amici della Teque London, non hanno lasciato che il loro fantasioso approccio ai giochi di ruolo iniziasse e finisse con il sistema Photoscape.

Prima dell'inizio del gioco viene assegnato un gruppo di personaggi predefinito ognuno dei quali è identificato da quattro caratteristiche principali: esperienza nel combattimento, magia, forza e salute. Il giocatore ha la possibilità di "mischiare" questi punteggi tramite un gestore di personaggi, oltre che di variare alcuni dettagli secondari come alcuni particolari del loro aspetto e il loro nome. Non essenziale forse, ma è divertente poter scegliere la pettinatura di un personaggio e la forma delle sue labbra (il rossetto, no?) così che possano avere un aspetto in sintonia con le loro caratteristiche.

Shadowlands è un tentativo nuovo ed eccitante in un genere che rischia il ristagno a causa della proliferazione di cloni di Dungeon Master.

Come detto prima, il gruppo è formato da quattro individui. E "individui" è proprio la parola esatta. Infatti ogni personaggio è rappresentato nell'universo di Shadowlands da uno sprite "personale" e un ritratto che ne mostra il profilo, una barra che indica la salute e dagli oggetti che sta utilizzando.

Questi ritratti sono la chiave per controllare i personaggi. Il profilo è diviso in cinque regioni: la testa, le due braccia e le due gambe. Selezionando queste parti con il mouse o puntando su alcune aree del gioco il giocatore può compiere numerose funzioni.

È possibile far leggere un cartello ad un personaggio selezionando la testa e il cartello. Per azionare una leva è sufficiente selezionare il braccio destro e la leva stessa. Altre azioni più complesse possono essere compiute altrettanto facilmente. La Teque ha ovviamente passato molto tempo a pensare a questo sistema ma ne è valsa la pena - si tratta di un'interfaccia ottima, semplice e flessibile.

Ancor più singolare la possibilità che permette ai personaggi di compiere azioni diverse contemporaneamente perciò mentre uno sta tirando una leva un altro può raccogliere una spada mentre gli altri due stanno combattendo contro uno scheletro. E (udite, udite) ci sono dei momenti in cui un approccio coordinato al problema è vitale per avere successo.

I personaggi possono essere mossi individualmente o in gruppo selezionando la gamba destra o sinistra e poi "trascinando" i personaggi con il mouse. Sebbene sembri scomodo funziona assai meglio di quanto si possa immaginare. È possibile disporre i membri del gruppo in qualsiasi formazione immaginabile e anche dividerli in due gruppi più piccoli. Quest'ultima possibilità è talvolta essenziale alla soluzione di alcuni problemi dove, ad esempio, due interruttori a pressione che si trovano in due parti lontane del sotterraneo devono essere attivati simultaneamente.

Non appena il giocatore sposta il gruppo vicino al bordo della finestra di gioco, lo schermo scorre (a scatti sull'ST, fluidamente sull'Amiga) per posizionare il gruppo presso il centro dello schermo. Idealmente sarebbe stato meglio se il gruppo fosse stato sempre al centro ma probabilmente è impossibile da un punto di vista tecnico. Così il sistema funziona bene sebbene attendere che lo schermo scorra può diventare fastidioso dopo un po'. Per fortuna il giocatore può centrare l'immagine in qualsiasi momento premendo il pulsante destro del mouse, il che velocizza notevolmente le cose.

Il combattimento è gestito elegantemente al pari degli altri aspetti del gioco. Per attaccare un mostro il giocatore mette semplicemente un'arma nella mano del personaggio, seleziona il braccio e poi l'avversario. Nessuna difficoltà, nessuna complicazione. Siccome ogni personaggio può essere gestito individualmente non c'è bisogno che l'intero gruppo fugga se uno dei membri è pericolosamente indebolito durante la battaglia (come in *Dungeon Master* o *Beholder*). Invece il giocatore può spostare il personaggio ferito fuori dalla mischia e lasciare che il resto del gruppo termini il combattimento.

Questa possibilità di dividere il gruppo permette di utilizzare una serie di metodi di combattimento impensabili con altri giochi di ruolo. Il giocatore può scegliere un attacco globale, con la partecipazione di tutto il gruppo, o una tecnica di guerriglia mandando avanti alcuni guerrieri a sferrare un paio di colpi e poi facendoli arretrare.

Un GdR non sarebbe un GdR senza la magia e *Shadowlands* possiede una nutrita serie di incantesimi. Il lancio di incantesimi funziona in maniera piuttosto familiare ai giocatori di *Dungeons & Dragons*. O-

Versione Amiga

La grafica è piccola ma perfettamente curata e anche su un televisore gli oggetti sono tutti facilmente riconoscibili. Lo scorrimento è molto fluido ma si sarebbe potuta sacrificare un po' di fluidità in cambio di un po' più di velocità. Il sonoro digitalizzato è rado ma buono. Coloro che possiedono un Amiga con 1 Mb devono sorbirsi meno accesso al disco ma siccome questo avviene solamente quando il giocatore si muove tra i livelli non è troppo fastidioso.

Versione St

A parte uno scorrimento più impreciso ma più veloce e un sonoro non digitalizzato, questa è una copia della versione Amiga che non esitiamo a raccomandare.

Versione Pc

Non abbiamo molte informazioni sulla versione PC, per il momento, ma è certo che verrà realizzata e che dovrebbe uscire intorno a settembre. È improbabile che vi saranno sostanziali variazioni nella giocabilità, nonostante sia realistico attendersi una grafica VGA a 256 colori.

La schermata di inventario permette al giocatore di trasferire l'equipaggiamento tra due personaggi, mangiare, bere, rimemorizzare incantesimi, cambiare la formazione di marcia del gruppo e salvare e caricare il gioco.

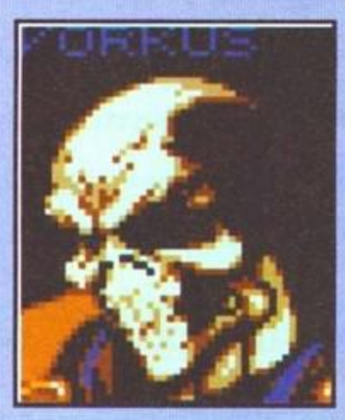
TE LO LEGGO IN FACCIA!

Lo scopo principale dei ritratti dei personaggi è provvedere un pannello di controllo per ognuno dei quattro guerrieri che sia al tempo stesso funzionale e completo. Il giocatore passa da un guerriero all'altro semplicemente cliccando sulla sua immagine con il mouse. Inoltre permettono di tenere sotto controllo costantemente la condizione di ogni personaggio con una semplice occhiata.mente pericoloso sta avvenendo nelle vicinanze, rendendo più difficile il progresso.

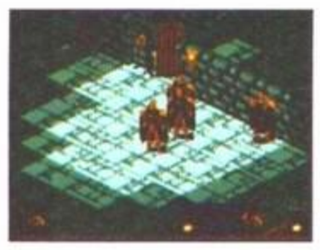
Il ritratto che vedrete più spesso (sempre che non siate un giocatore incredibilmente impedito). Selezionando le varie parti del corpo farete fare al vostro guerriero tutto ciò che vorrete.

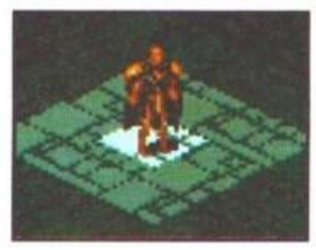
Quando un guerriero è troppo lontano da quello selezionato, la sua immagine verrà mostrata in questo modo. Ciò indica che se il guerriero selezionato si metterà in marcia, questi non lo seguirà.

Questo personaggio non è troppo lontano... è addirittura su un altro livello! Se vedete apparire questa icona mentre aggirate un trabocchetto significa che qualcuno ha messo un piede in fallo.



Oooops! Questo personaggio si trova davvero lontano dagli altri. Più lontano di così, in effetti, non potrebbe essere... sempre che non accada qualche miracolo.





(Sopra) Come ci si sente soli nelle Terre d'Ombra quando gli altri tre sono morti e l'ultima torcia sta lentamente spegnendosi...

gni incantesimo è scritto su una pergamena "caricata" magicamente. Una volta lanciato (in maniera analoga al combattimento) l'energia dell' incantesimo è spesa e non può essere rilanciato fino a che il giocatore non lo ricarica utilizzando la forza magica contenuta in altri oggetti come cibo e così via. Il giocatore deve perciò fare in modo che il gruppo non sia mai affamato per avere sempre gli incantesimi pronti all'uso.

Gli incantesimi sono tra i tesori più rari che si possono trovare nei sotterranei. Generalmente sono protetti da un mostro particolarmente pericoloso oppure nascosti dietro un pannello segreto. Gli oggetti più comuni, come cibo o monete di rame, tendono ad essere più accessibili e si trovano spesso abbandonati in angoli bui (sebbene l'idea di mangiare una vecchia mela lasciata ad ammuffire su una pietra non sia proprio il massimo).

Ogni personaggio può portare un certo peso che dipende dalla forza. Se un membro del gruppo è sovraccarico inizierà a rallentare e ci vorrà più tempo affinché raggiunga i compagni.

(Sopra) L'importanza di essere in grado di dividere la compagnia è illustrata da questo semplice problema: la porta non si aprirà se non ci sarà un personaggio su ognuna delle quattro piastrelle.

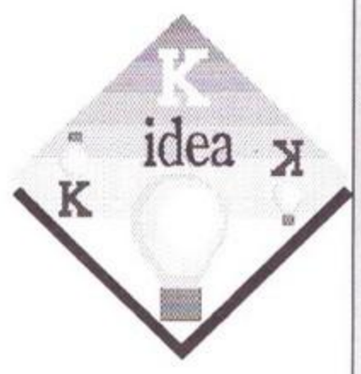
(Sotto) Il gruppo ha finalmente scoperto l'ingresso del dungeon.

Shadowlands non è però perfetto. Malgrado i quattro diversi ambienti in cui si svolge il gioco - un umido sotterraneo, una lussureggiante foresta, una caverna e una cripta egiziana - la grafica può diventare leggermente monotona dopo un po' di tempo. Un pezzo di muro, Photoscape o meno, assomiglia ad un altro. Comunque quando questa sensazione viene a galla il giocatore sarà già troppo immerso nell'avventura per far caso a questi dettagli.

E mentre ci sono molti mostri d'aspetto diverso sono tutti più o meno di dimensione umana. Non si può fare a meno di desiderare qualche vero mostro come un enorme drago o un orco - qualcosa di veramente impressionante insomma.

Un po' di interazione al di fuori del combattimento non sarebbe stata una cattiva idea. Una volta ogni tanto nel gioco sarebbe stato piacevole incontrare qualcuno da non dover riempire di batoste. Sembra proprio che in *Shadowlands* l'arte della conversazione sia morta.

Ma non si può avere tutto. E, del resto, non è nemmeno giusto lamentarsi di queste mancanze quando *Shadowlands* offre a tutti coloro minimamente interessati ai giochi di ruolo così tanto rispetto a molti altri GdR. *Shadowlands* è un tentativo nuovo e ben riuscito in un genere che rischia il ristagno a causa della proliferazione di cloni di *Dungeon Master*. Ad essere sinceri *Shadowlands* trae - a volte in maniera palese - una buona dose di ispirazione dal gioco della FTL ma il risultato finale è lodevole. Una piacevole boccata di aria fresca in un genere che ne aveva ormai bisogno.



K VOTO

L'atmosfera è così densa che si può tagliare con un coltello!

L'interfaccia utente è incredibilmente funzionale.

Molti enigmi con una curva di difficoltà ben studiata.

Talvolta i richiami a *Dungeon Master* sono troppo evidenti.

Mancanza di personaggi interattivi.

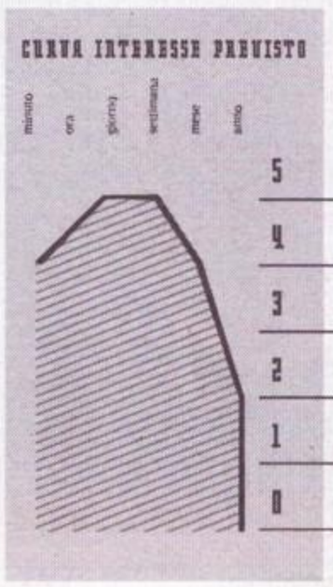
Mancanza di mostri di dimensioni ragguardevoli.

PROVE SU SCHERMO

933 AMIGA/ST

G	QI	A	FK
9	7	5	9

Il primo livello è una pura formalità - una specie di allenamento sulle tecniche di gioco e sui controlli - ma presto il gioco diventa più complesso sia in termini di avversari che di problemi da risolvere. Da qui in poi preparatevi a notti insonni! Gli enigmi e i combattimenti sono stati ben equilibrati e il risultato è un gioco superbo che farà sognare gli amanti dei giochi di ruolo lungo tutti i suoi 14 livelli. E anche quando tutto sarà finito non vi sentirete paghi. Qualche possibilità di dischi aggiuntivi, Domark?



SHADOWLANDS

Genere Adventure
Casa Sierra
Sviluppatore In casa
Prezzo L.99900

CONQUESTS OF

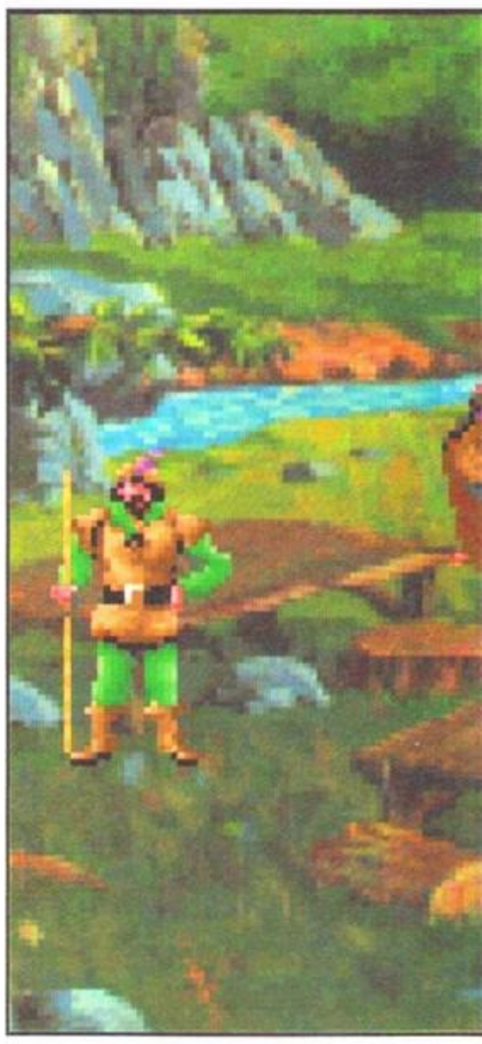
Troppa grazia! L'anno nuovo è appena cominciato e già si preannuncia ottimo sul fronte delle avventure per PC. Lo splendido Monkey Island 2 ha fissato dei nuovi standard ma nemmeno la Sierra, la casa che per prima ha fatto della grafica l'elemento fondamentale nelle avventure dinamiche, sembra cavarsela tanto male.

Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood (pausa per riprendere fiato) potrà anche essere in leggero ritardo rispetto al film interpretato da Kevin Costner, uscito intorno a Natale, ma è superiore in quanto a originalità e atmosfera - almeno l'eroe del gioco non parla con un ridicolo accento americano (ma in fondo chi ha visto la versione in lingua originale?).

La storia ovviamente la conoscono tutti sebbene l'adattamento della Sierra contenga qualche cambiamento a favore della giocabilità. Re Riccardo Cuordileone al suo ritorno dalla Terza Crociata dopo un'amara sconfitta, viene rapito dal malvagio re Leopoldo d'Austria. Con la richiesta di un esoso riscatto di 100.000 marchi, Leopoldo porta lo scompiglio in Inghilterra - assente Riccardo il paese langue sotto la tirannia del principe Giovanni. Tasse esorbitanti costringono la popolazione al furto mentre gli uomini dello sceriffo di Nottingham applicano giustizia sommaria a tutti coloro che osano rubare un tozzo di pane per le loro famiglie.

Un gruppo di uomini particolarmente valorosi, decide di porre un freno alla situazione L'impavido Robin Hood con i suoi allegri compari Little John, lo Scarlatto, Alan, frate Tuck e via di seguito ha giurato di riportare re Riccardo sul trono che gli appartiene di diritto, cercando nel frattempo di sanare la disastrosa situazione economica che dilania il regno.

Nei panni di Robin, il giocatore ha un compito molto semplice - riuscire a raccogliere il denaro per pagare il riscatto che permetterà a re Riccardo di tornare nella sua terra natia. Data l'entità della somma, i furtarelli di poco conto e le raccolte di fondi si rivelano davvero inutili. L'unica soluzione consiste nel trovare un modo per sottrarre una grossa quantità di denaro in una volta sola e i primi giorni di esplorazione e interazione con gli amici dell'allegra brigata rivelano un modo per risolvere i problemi. Il principe Giovanni è in combutta con un gruppo di personaggi poco raccomandabili, molti dei quali occupano cariche importanti e non vogliono il ritorno di re Riccardo. Infiltrandosi in questo losco giro, Robin può ricomporre i pezzi di questo tortuoso rompicapo fino a riuscire ad utilizzare il denaro del principe per riscattare il re e detronizzare il tiranno. *Conquests of the Longbow* è diviso in una serie di episodi giornalieri - dopo tutto anche i fuorilegge hanno bisogno di dormire. Ogni giorno inizia e termina nel nascondiglio segreto di Robin nel cuore della foresta di Sherwood. Dopo una breve riunione mattutina gli allegri compari si separano e ognuno corre ad eseguire i propri compiti - gli uomini della brigata si riuniscono molto rara-

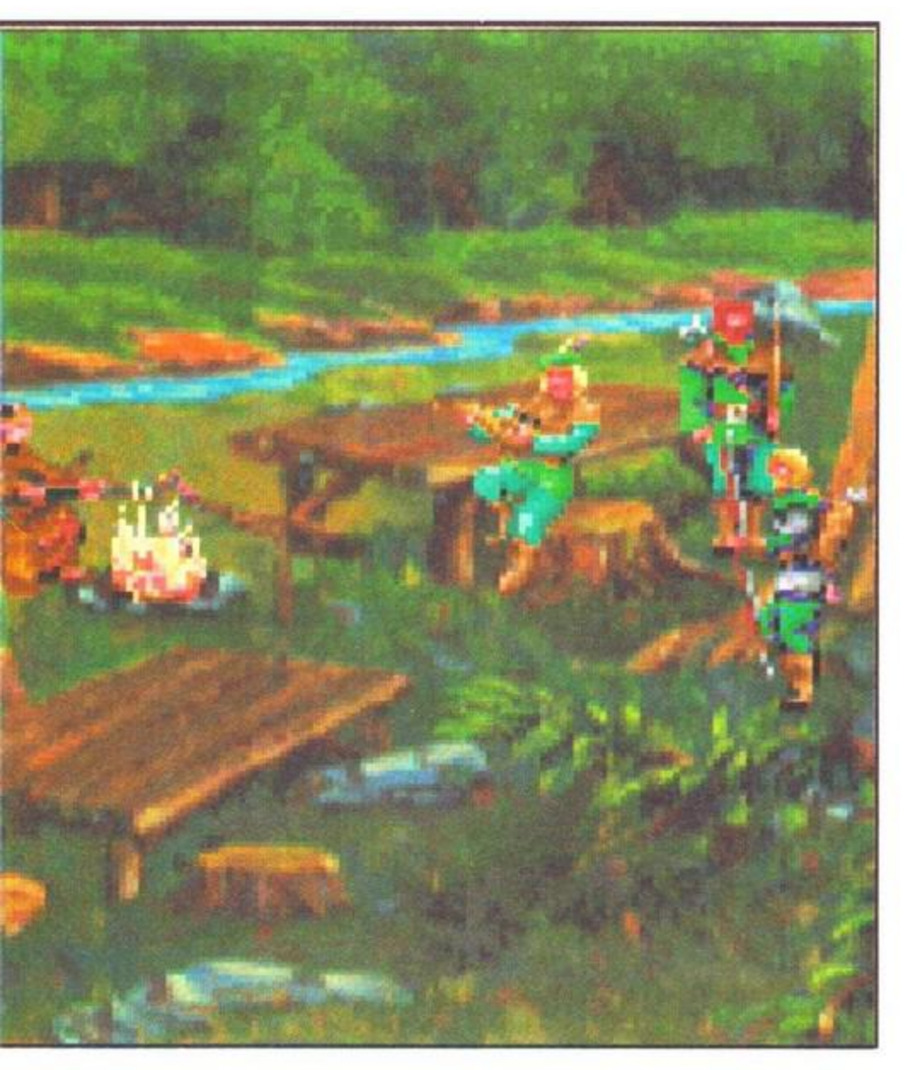


(Sinistra) Una sequenza introduttiva animata che narra del rapimento di re Riccardo, raccontata da un bardo che strimpella un liuto, funge da presentazione prima dell'inizio del gioco.

(Destra e in alto) Robin comincia la sua giornata nel suo rifugio segreto nel cuore della foresta di Sherwood. Dopo una stiracchiata e uno sbadiglio si avventura all'aperto per parlare con i suoi allegri compari (c'è sempre qualche notizia interessante) prima che si dividano per occuparsi delle loro faccende.

THE LONGBOW
The Legend of Robin Hood

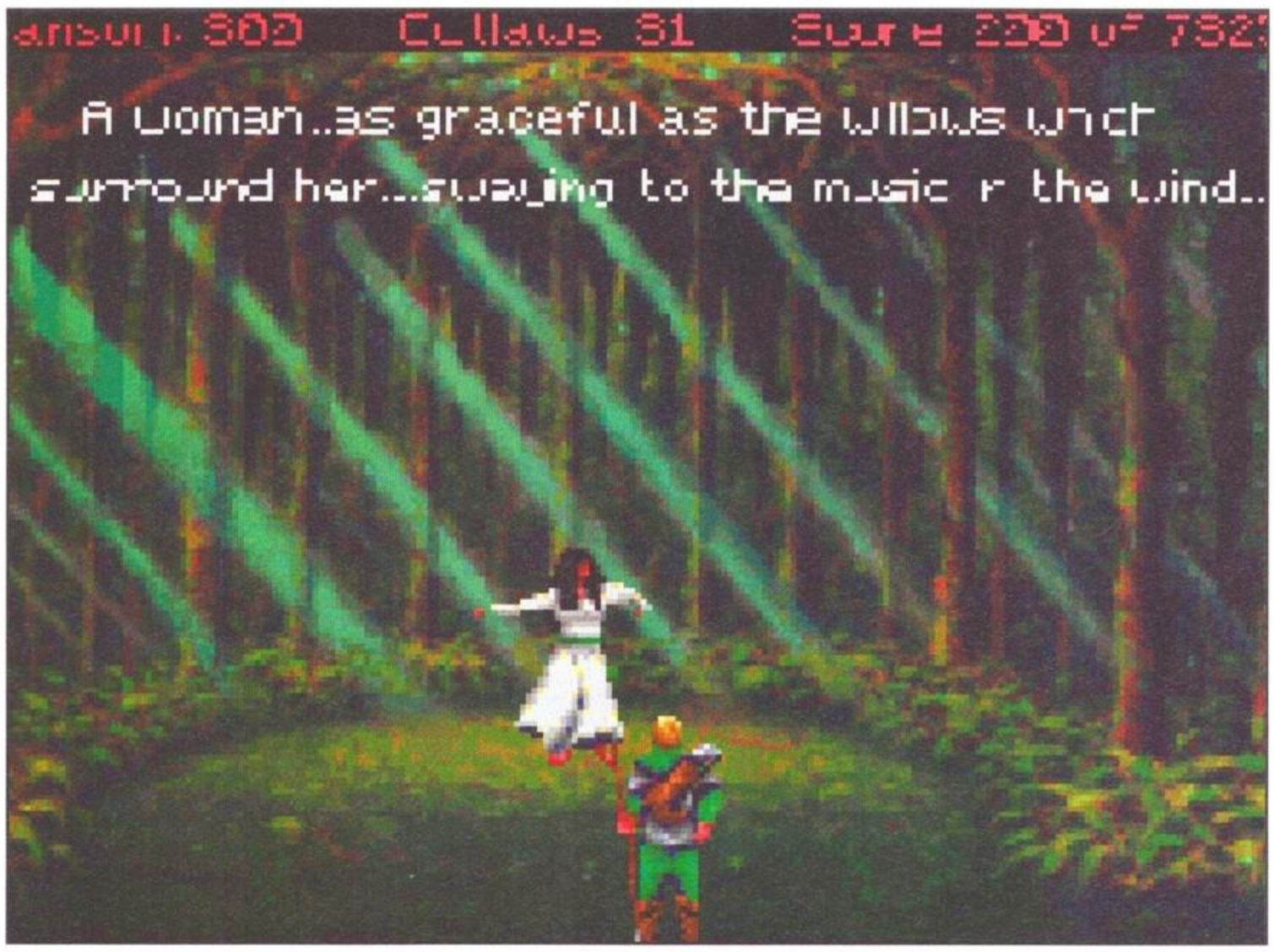
mente al di fuori del campo ma Robin può seguire un membro della banda e spesso si incontra con loro in piccole sequenze di conversazione che servono a far avanzare la storia. A parte questi sporadici raduni, il più delle volte Robin opera da solo.
Come spesso succede nella maggior parte delle avventure, la fase iniziale del gioco è caratterizzata dall'esplorazione dei dintorni e dall'interazione con i vari personaggi - anche se in questo gioco le cose sono più complesse di quanto sembrano. In questa versione del racconto, la faccia di Robin è molto ben conosciuta il che significa che non può girare impunemente in pubblico senza un travestimento. Camminare con un arco e una faretra piena di frecce a tracolla, come fa di solito, è molto pericoloso. Per fortuna i primi incontri forniscono la soluzione al problema - ad esempio liberare un contadino prigioniero di una guardia procura a Robin eterna gratitudine e il favore viene ricambiato con uno scambio di vestiti (...). Una volta indossati gli abiti del contadino Robin può muoversi liberamente - senza però la protezione del suo arco. Oltre a favorire il nascere di buone relazioni con le persone salvate, questi incontri isolati con gli uomini dello sceriffo ed altri briganti come i Black Monk aumentano il punteggio migliorando l'immagine di protettore degli oppressi.



Robin Hood della Sierra potrà anche essere in leggero ritardo rispetto al film interpretato da Kevin Costner, uscito intorno a Natale, ma è superiore in quanto a originalità e atmosfera.

A prima vista *Conquests of the Longbow* non sembra un gioco particolarmente vasto. L'universo di gioco è diviso principalmente in due livelli - la foresta di Sherwood, abbastanza vasta ma costituita solamente da una decina di locazioni di particolare interesse (il resto è formato da schermi di passaggio) e al suo interno la città di Nottingham costituita da una mappa separata. Queste sono due aree di gioco completamente differenti e la trama costringe il giocatore a passare regolarmente da una sezione all'altra: un'espediente per impedire che lo scenario diventi noioso.
Uno degli aspetti migliori del gioco è rappresentato dall'ottima possibilità di interazione con i personaggi. L'allegra brigata controllata dal com-

Caspita! Non solo abbiamo due film su Robin Hood, la stessa cosa succede con i giochi! Abbiamo recensito qualche mese fa l'interpretazione isometrica della Millennium e sebbene *The Adventures of Robin Hood* sia un'avventura dinamica di classe non soddisfa a pieno gli appassionati che cercano un gioco sul loro beniamino - i personaggi sono troppo piccoli e buffi perché il giocatore ci si possa identificare e la natura semplicistica del gioco tradisce l'assenza di un'atmosfera adeguata. *Longbow*, al contrario, è un gioco coerente e denso d'atmosfera a tal punto da candidarsi come il miglior acquisto per i fan di Robin Hood.



Per raccogliere i soldi del riscatto, Robin deve utilizzare una serie di inverosimili travestimenti e ottenere informazioni da altrettanto inverosimili compagni di sventura - questo modesto calzolaio, ad esempio, possiede importanti informazioni.

Robin ha numerose occasioni per compiere gesti eroici sulla strada per Watling che passa nel bel mezzo di Sherwood. Qui, per esempio, sta tentando di liberare una contadina dalle grinfie di una guardia. Alcune persone, una volta aiutate, si sentono in dovere di ricompensare Robin...

puter è varia e numerosa ed è quasi impossibile giocare per molto tempo senza incontrare qualche personaggio interessante. Molto spesso la storia può proseguire proprio grazie a questi incontri - sia che siano buoni o malvagi, i personaggi hanno sempre qualcosa di utile da dire e il giocatore accorto farà tesoro dei loro dialoghi per scoprire eventuali suggerimenti.

Sfortunatamente in *Longbow* manca la sofisticazione raggiunta dalla Lucasfilm nel dialogo tra i personaggi - una volta che una conversazione ha avuto inizio non c'è nulla che il giocatore possa fare per volgerla in qualche direzione particolare selezionando risposte differenti: si tratta solo di sentire cosa hanno da dirsi i due personaggi. Considerando che il giocatore impersona Robin e che dovrebbe avere un completo controllo sulle proprie azioni non è chiaro perché debba essere relegato a semplice osservatore durante le conversazioni. In giochi come *Monkey Island*, ad esempio, la possibilità di far dire al personaggio ciò che si vuole non solo permette al giocatore di ricevere informazioni su ciò che maggiormente gli interessa ma aiuta a rafforzare la sensazione di "essere" realmente il personaggio sullo schermo. Un simile sistema in questo gioco avrebbe migliorato il coinvolgimento del giocatore.

La sola cosa approssimativa è l'aspetto di Robin - con la sua aria dimessa e la barba bionda non sembra nemmeno in grado di salire le scale da solo figuriamoci di dividere una freccia in due o di sconfiggere una dozzina di guardie prima di colazione.

Gli incontri non servono solo a raccogliere informazioni e a fare passare il tempo. Ci si accorge presto che *Longbow* fornisce frequenti deviazioni dal tema centrale per mezzo di mini giochi d'azione e rompicapo che si inseriscono perfettamente nella storia. Ad un certo punto, per esempio, Robin deve infiltrarsi nel monastero dei malvagi Fen Monk e per riuscirci deve sconfiggere uno di loro in una battaglia con i bastoni per impossessarsi del suo abito. Più avanti, per farsi benvolere in una taverna, Robin deve battere un avversario a Nine Men's Morris, un gioco da tavolo medievale. È importante saper maneggiare l'arco e una radura vicina al nascondiglio degli allegri compari dà l'opportunità di allenarsi. È difficile dire se questi sotto-giochi siano utili oppure no, se migliorino o peggiorino il gioco in quanto il giudizio finale spetta al giocatore. Gli avventurieri più accaniti, per esempio, non vedranno l'ora di continuare il gioco e non apprezzeranno di certo simili distrazioni. La sensazione però è che la maggior parte dei giocatori accoglierà positivamente questi interludi perché rappresentano un piacevole diversivo. La Sierra ha avuto la buona idea di inserire la possibilità di variare il livello di difficoltà di queste sequenze - al livello più basso Robin vince istantaneamente ogni scontro perciò anche il peggior giocatore può stare tranquillo. La Sierra si è fatta in quattro per catturare lo spirito avventuroso che avvolge la leggenda di Robin Hood. È infatti possibile - naturalmente - rubare al ricco per dare al povero, uccidere gli uomini dello sceriffo, salvare contadini innocenti dalla forca e, in generale, compiere ogni sorta di azioni eroiche. Progredendo nel gioco ci si accorge che queste attività "secondarie" sono molto importanti e non servono solamente a guadagnare dei punti. Sono elementi di vitale importanza che migliorano l'atmosfera del gioco - se il personaggio principale non avesse fatto altro che correre qua e là risolvendo enigmi, sarebbe stato un'ottima avventura, ma non avrebbe avuto molto a che fare con Robin Hood.

Parlando di enigmi, la documentazione di *Longbow* dichiara "più enigmi che in ogni precedente avventura della Sierra" e da ciò che abbiamo potuto vedere e toccare con mano (circa un terzo dell'avventura) sembra che sia proprio vero. È difficile progredire senza trovare qualcuno sulla propria strada ma l'ottima struttura di gioco permette di non rimanere bloccati, al contrario di quanto

Versione PC

Una grafica simile a quella vista in *Monkey Island 2* è stata utilizzata con ottimi risultati in questo gioco per produrre scene dall'aspetto autentico. La colonna sonora aiuta a calarsi nel gioco e merita una menzione speciale per le numerose musiche che variano dalle allegre note che accompagnano la fiera di Nottingham alla triste melodia delle scene d'amore con Marian. Splendido.

Versione Amiga

Gli avventurieri fedeli alla Commodore dovrebbero tirar fuori i loro archi per l'uscita di Robin Hood in aprile/maggio. Basti dire che il gioco sarà su molti dischi, avrà una grafica meno dettagliata e colorata e probabilmente girerà solo su 1 Mb. Tutto chiaro?

Versione ST

Spiacenti ma la Sierra non produce più avventure per ST (compresa *Longbow*). Cosa dire in questo momento di profondo sconforto?

In *Conquests of the Longbow* c'è molto di più da fare che risolvere enigmi. Ad intervalli regolari Robin è chiamato ad utilizzare le sue abilità manuali per togliersi da pericolose situazioni o superare un certo ostacolo. Il solo modo per ottenere l'abito di un Fed Monk, ad esempio, consiste nel batterlo in una battaglia con i bastoni completa di colpi e parate. E naturalmente non poteva mancare il leggendario torneo di tiro con l'arco in cui Robin divide la freccia in due (Columbro permettendo...) oppure no, a seconda di come il giocatore allinea l'arco in relazione alla distanza e al vento. Ma il gioco più difficile di tutti è la riproduzione di un vero gioco da tavolo medievale chiamato Nine Men's Morris in cui il giocatore controllato dal computer è davvero difficile da battere. Per fortuna tutti i giochi possono essere resi più facili agendo su un apposito comando.

succedeva in alcuni giochi precedenti della Sierra. In *Longbow* il giocatore ha sempre un'idea di quello che deve fare anche se non sa esattamente come. Il gioco sembra più semplice della prima avventura di Christy Marx, *Conquests of Camelot*. Scegliendo di inserire più enigmi nel gioco piuttosto che rendere più difficili quelli esistenti la Sierra ha raggiunto un equilibrio straordinario. C'è sempre qualcosa su cui meditare ma nulla di così difficile e inverosimile da scoraggiare il giocatore.

Le avventure della Sierra sono sempre state considerate più arretrate rispetto a quelle della Lucasfilm o della Delphine - e a ragione considerando che sono rimaste legate al loro tortuoso sistema di input testuale per troppo tempo quando tutti avevano ormai optato per un sistema più semplice e intuitivo.

Robin Hood, interamente controllato per mezzo di icone, è il gioco più accessibile che la Sierra abbia mai prodotto - il sistema di controllo è addirittura più istintivo di quello della Lucasfilm e il giocatore ha raramente bisogno di utilizzare la barra delle icone. È anche un prodotto ben studiato con una trama avvincente e un'atmosfera coinvolgente. Lo spirito di *Robin Hood* è stato catturato con maestria e nel gioco viene posta in risalto la parte più oscura della storia - non solo quella più scontata vista anche nel film. Ci sono moltissimi particolari che contribuiscono all'insieme finale e coinvolgono il giocatore - molto bella la scena quando la sera gli allegri compari si ritrovano al campo sotto un cielo illuminato dalla luna scambiandosi battute e raccontandosi gli avvenimenti della giornata.

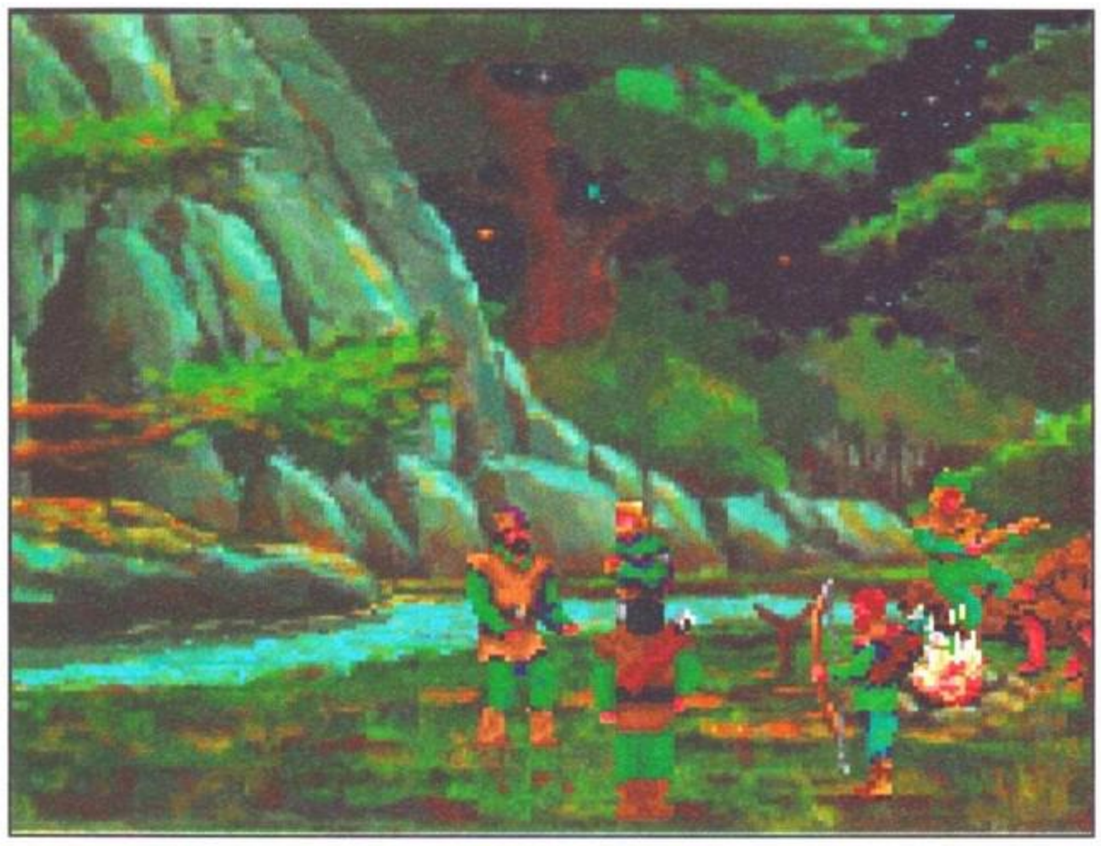
Robin Hood riesce anche a catturare l'atmosfera del periodo - la grafica è davvero appropriata e i dialoghi sono perfetti con tanto di espressioni medievali.

Ad alcuni il gioco potrebbe sembrare un po' troppo "serio", melodrammatico e prolisso ma in fondo queste critiche potrebbero venire dagli amanti di Hatris e R-Type - quindi perché preoccuparsi? La sola cosa approssimativa è l'aspetto di Robin - con la sua aria dimessa e la barba bionda non sembra nemmeno in grado di salire le scale da solo figuriamoci di dividere una freccia in due o di sconfiggere una dozzina di guardie prima di colazione.

Malgrado ciò è grande. A conti fatti c'è da dire che *Monkey Island 2* è un'avventura decisamente migliore ma *Conquests of the Longbow* è uno dei migliori giochi della Sierra e merita una menzione speciale per essere riuscito a ricreare la leggenda di Robin Hood in modo così autentico e brillante. Non abbiate paura di sbagliare, questo è un signor gioco con un'ottima ambientazione e un'atmosfera indovinata. Rubatelo ai ricchi per darlo ai poveri, naturalmente se i poveri siete voi.

(In alto a sinistra) È difficile pensare ad una storia con Robin Hood senza Marian - nel gioco interpreta una parte di vitale importanza. Infatti non solo è l'oggetto d'amore di Robin ma porta anche un elemento di misticismo nel gioco. Ben lontana dalle immagini infantili delle precedenti incarnazioni questa Marian è una principessa della foresta dotata di poteri magici che dona a Robin alcuni poteri speciali oltre ad avere un ruolo importante nel recupero del riscatto per il re. E, naturalmente, potete anche pomiciare con lei.

(Sotto) È stata una dura giornata e Robin incontra i suoi allegri compagni al campo per un bicchiere di birra e due parole amichevoli mentre Alan suona il liuto. Poi tutti a letto (forse a sognare) prima di ricominciare il giorno dopo.



K VOTO

Incredibilmente autentico e denso d'atmosfera.

Musica splendida.

Trama ben strutturata, buona caratterizzazione.

Sistema di controllo istintivo.

Nessuna radicale innovazione.

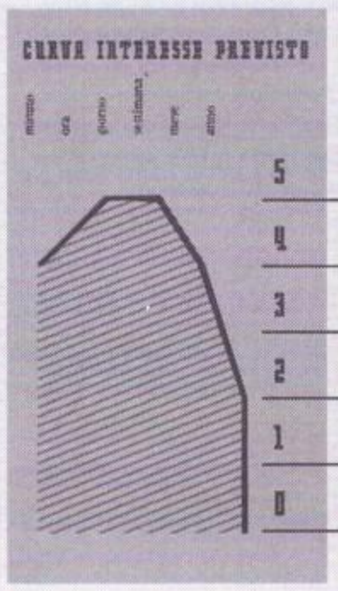
Enigmi talvolta complessi.

Animazione discutibile.

895 PC

G	QI	A	FK
8	7	9	9

Lo stile intuitivo e la trama ultraconosciuta permettono anche al più inesperto degli avventurieri di entrare nel gioco senza troppi problemi. Siccome *Longbow* è diviso in giornate e alla fine di ognuna compare un breve resoconto sull'andamento del gioco, il giocatore ottiene subito un senso di appagamento che aumenta l'interesse. A dire il vero ci sono alcuni enigmi discutibili nel gioco (alcune soluzioni non sono ovvie o coerenti e ci si arriva grazie alla fortuna o dopo una serie di tentativi piuttosto che con un ragionamento logico) ma in linea di massima l'avventura non diventa mai frustrante. Per quanto riguarda la longevità...potrebbe durare molto a lungo. Potrà anche non essere vastissimo in termini di area di gioco ma in questo spazio è stata inserita un bel po' d'azione. Con cinque possibili finali e innumerevoli combinazioni di eventi il gioco manterrà il suo fascino per molto tempo. Sfortunatamente la mancanza di qualche innovazione a parte la grafica e la presentazione non gli valgono un bollino come K-idea. Con *Longbow* la Sierra ha dimostrato le sue capacità e la sua buona volontà e se questi sono i suoi propositi per l'anno nuovo la Lucasfilm può cominciare a preoccuparsi...



LONGBOW

Genere Sparatutto
Casa Ocean
Sviluppatore Images
Prezzo L 49900

SPACE GUN

ontinua il terrore nello spazio profondo...

Sono passati ormai molti anni dall'uscita di *Alien*, ma la caccia all'alieno sembra rimanere uno degli sport preferiti dai videogiocatori come dimostra l'ultimo titolo della Ocean che va ad arricchire la serie delle conversioni dei coin-op della Taito. AVETE L'ORDINE DI SALVARE GLI OSTAGGI IMMEDIATAMENTE recita la pubblicità di *Space Gun* mentre un soldato apre lo stomaco a un alieno gigante con una raffica di proiettili.

Belle sequenze animate forniscono l'ambientazione e fanno la loro comparsa tra un livello e l'altro per introdurre la parte successiva della storia - e servono come scusa per un altro imminente massacro.

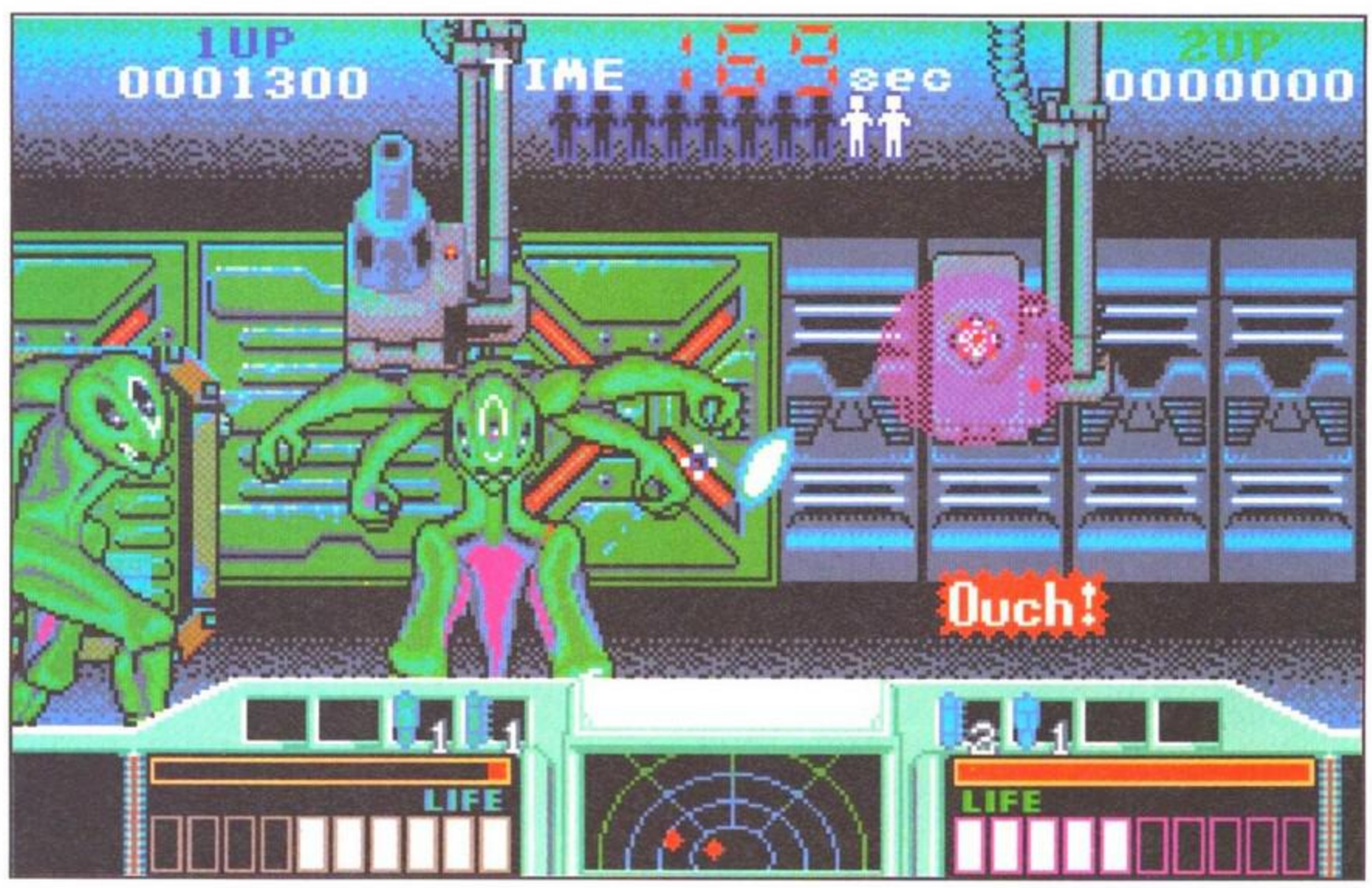
Sembra che questo tipo di giochi riscuota ancora molto successo. Non c'è niente di meglio che avventurarsi nello spazio per difendere la sicurezza di questo bellissimo pianeta (...) piazzando una buona dose di buchi fumanti nella corazza di qualche schifezza spaziale. È perciò particolarmente deludente scoprire che il livello di distruzione offerto da *Space Gun* non risulta all'altezza delle aspettative.

Fin dal lontano successo di *Operation Wolf* della Taito nel 1987 e dal successivo riemergere della popolarità dei giochi "a mano armata" (pistole, mirini e fantasia) i produttori di coin-op (compresa la Taito) si sono dati da fare per spremere quanto più possibile quello che probabilmente è il genere più limitato. A parte aggiungere più armi (i nuovi coin-op ne hanno due e alcuni coraggiosi ne hanno montate addirittura tre) ed esplosioni più grandi e coreografiche non c'è stata una grande innovazione. *Space Gun* invece risulta leggermente più originale degli altri cercando di aggiungere qualcosa di diverso nello scenario.

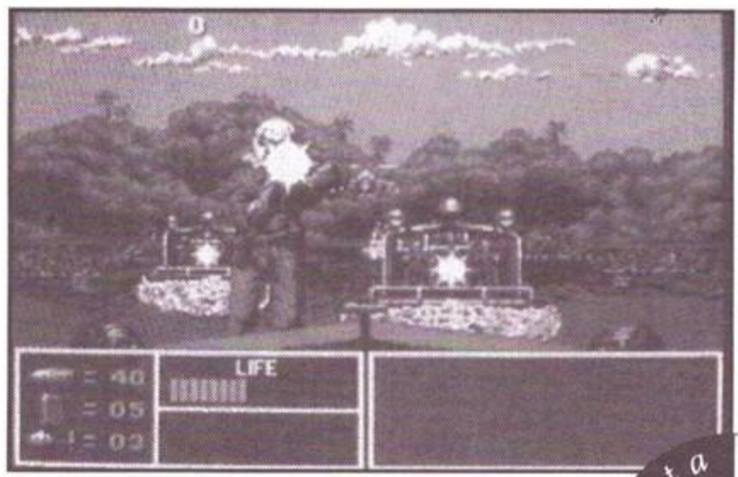
È l'anno 2039 e la colonizzazione dello spazio da parte dell'uomo ha avuto inizio. Come si poteva immaginare lo spazio profondo è pieno di cose infinitamente più pericolose dei Critters o dei parenti di E.T. e destino vuole che una nave spaziale si sia imbattuta proprio in una di queste cose (che fortuna!) - una specie di reparto maternità di una disgustosa razza aliena (carnivora). L'astronave viene invasa dagli alieni ma l'equipaggio riesce ad avvisare la Terra. Il compito del giocatore consiste nel salire a bordo della nave spaziale, eliminare tutti gli alieni e, naturalmente, SALVARE GLI OSTAGGI IMMEDIATAMENTE!

Suona familiare? Se la risposta è affermativa ha forse a che fare con il fatto che *Space Gun* è sicuramente il gioco che più si ispira a Aliens di James Cameron. Si, addirittura di più di *Alien Breed*! Ci sono grossi alieni simili a quelli del film, mutazioni, involucri che assomigliano a grosse uova, creature che aderiscono al volto, bava acida...per tutta la durata del gioco ci si aspetta che da un momento all'altro salti fuori Sigourney Weaver per bruciare tutto quanto.

Sfortunatamente questo non accade perciò il compito di bruciare tutto ciò che appare sullo scher-



(sinistra) Acidenti! Siamo solo al primo livello e già si comincia a sudare! Ecco un alieno davvero minaccioso da sistemare insieme a un paio di terribili cannoni laser. Notate nella parte bassa dello schermo quel fantastico radar "Alieneggiante" che vi mostra la posizione dei bersagli presenti intorno a voi.



Almeno per i nostri soldi, il vecchio *Operation Thunderbolt* della Ocean si conferma migliore del loro ultimo sforzo. Sarà anche superato ma è ancora il più coinvolgente, fluido, curato e giocabile prodotto nel suo genere. *Space Gun* fa del suo meglio per mantenersi all'altezza e in termini di violenza e distruzione è anche superiore ma in ultima analisi non può competere con la grande varietà, l'azione fluidissima e la tremenda giocabilità di *Thunderbolt*. L'unico problema è che lo scenario militare è stato troppo sfruttato perciò *Space Gun* potrebbe essere la scelta giusta per coloro che cercano qualcosa di più originale.

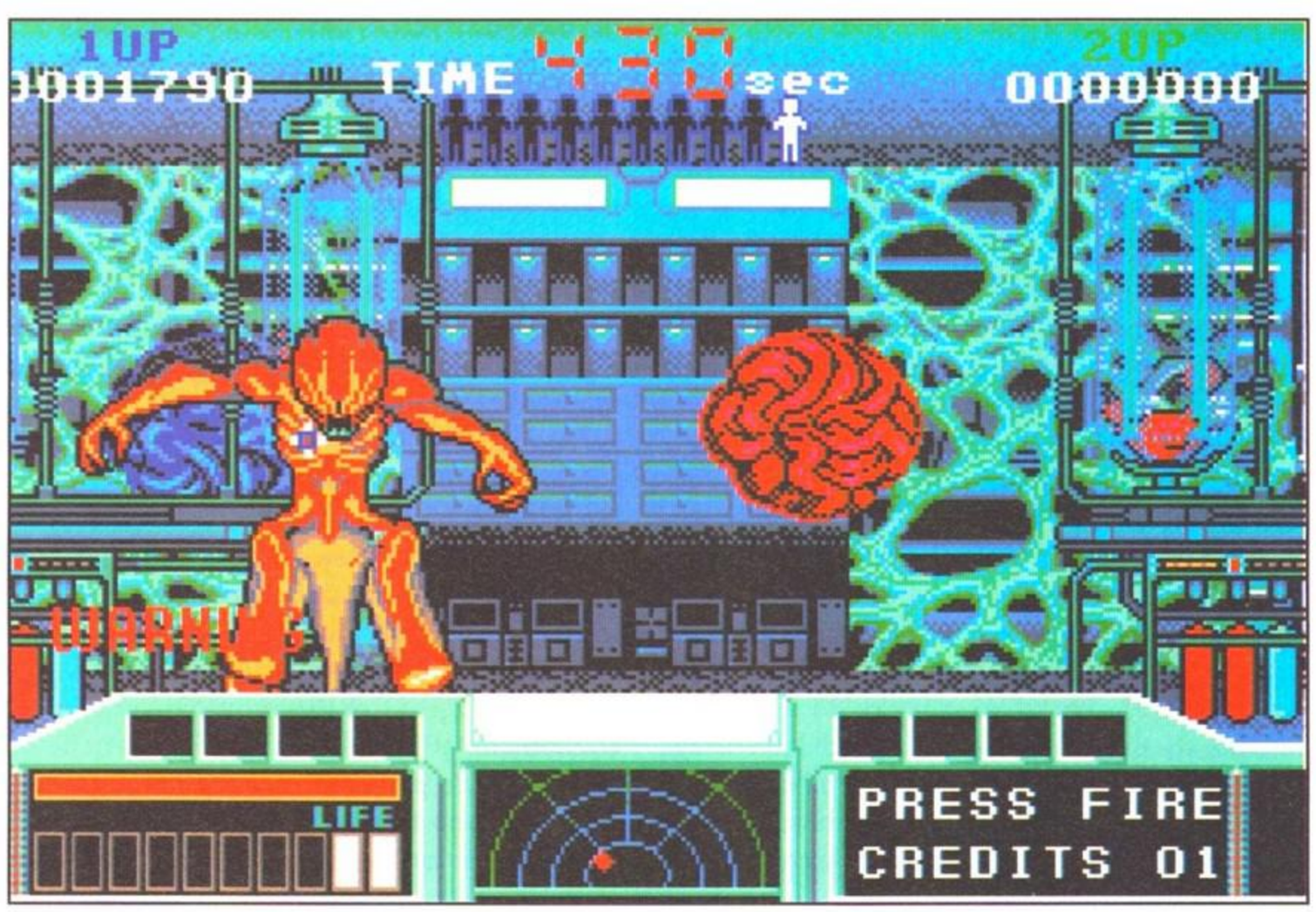
mo è appannaggio del giocatore armato con una pistola spaziale (ma va'?...) capace di sparare proiettili fotonici e granate (molto più potenti) per mezzo di un lanciarazzi a pompa fissato alla pistola. Almeno questa era la disposizione in sala giochi - a casa basta premere il pulsante corretto del mouse.

A seconda del livello il gioco è costituito essenzialmente da due tipi di sezioni. Inizialmente si tratta di una corsa in un corridoio tridimensionale, un tunnel o una caverna con gli alieni che si dirigono affamati verso il giocatore o entrano nello schermo lasciandosi cadere dall'alto. Diversamente dalle solite sparatorie in cui i nemici sono umani, in questo gioco non è necessario preoccuparsi del fuoco avversario (questi alieni sono piuttosto primitivi): le creature possono infliggere danni solo a distanza ravvicinata. Il trucco consiste nel farli fuori prima che possano attaccare - ma quando ci sono una decina di alieni sullo schermo non è affatto facile e diventa vitale assegnare delle priorità. La cosa risulta più semplice in due in quanto ogni giocatore deve preoccuparsi solamente della propria metà dello schermo (arbitro, quello era sulla linea...) mentre le missioni solitarie sono le più difficili. Colpire gli alieni non è difficile, il bello è capire a quale si deve sparare per primo.

Come consolazione, le sezioni in 3D sono più semplici di quelle a scorrimento orizzontale con le quali si alternano. Quando raggiunge la fine di un corridoio, il giocatore inizia una sezione orizzontale con gli stessi avversari che entrano da destra o da sinistra. I grossi alieni bipedi sciamano sullo schermo e devono essere polverizzati prima che abbiano la possibilità di attaccare.

Space Gun *risulta leggermente più originale degli altri cercando di aggiungere qualcosa di diverso nello scenario.*

È interessante come la dimensione degli alieni più grandi attragga la maggior parte del fuoco del giocatore sebbene i loro attacchi siano casuali, sporadici e, anche se degni di attenzione, non così pericolosi come quelli di creature più piccole. Gli alieni che si attaccano al volto per esempio, saltano sul giocatore e si fissano allo schermo togliendo continuamente energia fino a che non vengono eliminati. Se uno di loro passa inosservato (e a volte succede, con tutte quelle



Versione Amiga

A parte qualche raro momento in cui lo schermo diventa troppo caotico *Space Gun* è un gioco curato, colorato e attraente. Sfortunatamente è piuttosto deludente per quanto riguarda il sonoro e presto vi vedrete costretti a selezionare l'opzione (inclusa, per fortuna) per eliminare la musica. La presentazione è ottima con una marea di opzioni compresa la possibilità di collegare un Trojan Light Phaser. Dimenticavamo, preparatevi a qualche cambio di disco.

Versione ST

I possessori di ST possono aspettarsi una versione di *Space Gun* quasi identica a quella per Amiga a parte qualche piccolo particolare per quanto riguarda i colori e il suono. Ottimo, no?

(In alto) Nella sezione 3D gli alieni possono solo attaccare da distanza ravvicinata. È qui che entra in gioco la barra spaziatrice che permette al giocatore di camminare all'indietro - questo tiene gli alieni a distanza di sicurezza permettendo di eliminarli. Indietreggiare non vi porterà di certo più vicini alla fine del livello perciò meglio avanzare se possibile.
(Sopra) Oltre che con gli alieni, il giocatore deve fare i conti anche con le difese impazzite dell'astronave. Qui due cannoni laser discendono dal soffitto e devono essere distrutti prima che possano aprire il fuoco.

CACCIA ALL'ALIENO

Uno sparatutto non sarebbe completo senza la generosa presenza di alcuni guardiani di fine livello e *Space Gun* ne ha da vendere. Ogni livello è diviso in sezioni e alla fine dell'ultima sezione si trova un guardiano brutto, sporco e cattivo (...). Il loro aspetto e il loro comportamento differiscono a seconda del livello ma le tattiche per affrontarli rimangono più o meno le stesse. Possono essere eliminati colpendoli ripetutamente in un punto debole - di solito la testa (o le teste). Spesso queste creature sono così coriacee che ucciderle con i normali proiettili significa perdere tempo prezioso perciò la soluzione consiste nell'eliminarle con le granate. Prendere la mira non è cosa da poco in quanto la testa dell'alieno si muove in maniera imprevedibile mentre sputa una sorta di veleno mortale. Alcuni guardiani tra i più bizzarri, come quello della foto in alto, sono più facilmente eliminabili in coppia: una testa per uno non fa male a nessuno... In alternativa due giocatori possono lavorare in squadra, uno assalendo l'alieno mentre l'altro lo copre rendendo inoffensive le armi della creatura non appena vengono lanciate.

creature sullo schermo) può essere fatale.
Sebbene il giocatore passi un buon 99,9% del suo tempo a eliminare il pericoloso pattume spaziale, questa attività, da sola, non garantisce il completamento della missione - un costante volume di fuoco garantisce la sopravvivenza ed è allora che si può cominciare a pensare al vero obiettivo - il salvataggio degli ostaggi. Nei primi livelli i poveri coloni appaiono a intervalli casuali e il trucco consiste nel non colpirli mentre corrono, con le braccia sventolanti, verso la libertà. I coloni non corrono il rischio di venir assaliti dagli alieni (beati loro...) ma l'intensità di fuoco del loro salvatore è tale che diventa arduo credere che possano cavarsela se il giocatore non fa la dovuta attenzione. La sopravvivenza degli ostaggi è così importante che vale la pena di cessare il fuoco per un attimo in attesa che corrano al sicuro anche se ciò significa pagarne le conseguenze.
Nei livelli più difficili le cose si complicano. Gli ostaggi sono intrappolati in involucri a forma d'uovo (pronti ad essere mangiati alla nascita del pargoletto) e sono destinati a morire a meno che il giocatore non riesca a rompere l'involucro con un colpo ben mirato permettendo al prigioniero di fuggire. Il problema è che un tale colpo ha bisogno di molta accuratezza altrimenti il proiettile fotonico non solo arrostirà l'uovo ma anche il prigioniero. Per assicurarsi che ciò non accada sono necessari alcuni secondi per prendere la mira e questo, naturalmente, significa abbassare le difese contro gli interminabili alieni.
Alcuni ostaggi si trovano imprigionati in strani bozzoli che penzolano dal soffitto - anche qui un singolo colpo regala loro la libertà - mentre altri non sono affatto ciò che sembrano. È davvero impressionante (e sorprendente, la prima volta) vedere un uomo che corre verso di voi, si trasforma all'ultimo momento in un alieno ripugnante e attacca. In un gioco generalmente privo di sorprese questo rappresenta un ottimo tocco.
A parte gli ostaggi, altre attraenti e pericolose distrazioni dall'azione principale sono rappresentate dai bonus aggiuntivi. In un gioco come questo, dove la potenza di fuoco e la forza distruttiva sono tutto, i bonus da raccogliere possono spesso essere uno degli aspetti più importanti. Qui sono evidenziati da luci lampeggianti che appaiono di tanto in tanto. La rottura della luce rivela un insieme di bonus che variano dalle obbligatorie ricariche d'energia a speciali proiettili e granate, armature e (una vera manna) un mirino più grande che permette di prendere la mira più facilmente.
Diversamente da *Operation Wolf* e *Thunderbolt*

non c'è alcun bisogno di munizioni extra perché sono in quantità illimitata. Il gioco si basa invece su un saggio utilizzo dell'arma il che significa che il giocatore può sparare continuamente fino a che l'arma si surriscalda. A questo punto la potenza diminuisce finché il grilletto non viene rilasciato e l'arma non ha la possibilità di raffreddarsi.

Questo sistema non è però privo di difetti. È vero, significa che il giocatore non deve più preoccuparsi di raccogliere degli altri caricatori ma in realtà è più problematico e dannoso dover lasciare il grilletto ogni due minuti. Certamente l'idea consiste nel costringere il giocatore ad amministrare il proprio fuoco piuttosto che sparare a tutto quello che si muove, ma in un gioco di questo tipo, tutto ciò che limita il giocatore è dannoso.

La differenza tra Space Gun il coin-op e questa conversione è quasi quella che passa tra una pizza verace e una confezionata riscaldata in forno.

In fondo non è forse una scelta del giocatore se vuole comportarsi come un maniaco omicida o in maniera più intelligente? Il nuovo coin-op di *Terminator 2* segue più o meno la stessa politica mentre *Line of Fire* della Sega è molto più aperto e la cosa sembra funzionare davvero molto bene. Sicuramente molti troveranno il sistema di *Space Gun* interessante e ben studiato ma alcuni potrebbero considerarlo fastidioso e restrittivo.

Piccoli difetti come questo, comunque, non tolgono nulla a *Space Gun* che nell'insieme è un prodotto molto ben realizzato. Date le restrizioni del genere il gioco presenta alcuni elementi di originalità e lo scenario alieno arricchito da una grafica ottimamente definita e ben colorata crea un'atmosfera tenebrosa e ricca di apprensione.

Inutile perciò ricercare le presunte responsabilità se *Space Gun* non ottiene il massimo dei voti. Il coin-op era davvero ottimo e la conversione è veloce e accurata, insomma quanto di meglio si poteva fare con 16 bit a disposizione. Il problema è semplicemente che un gioco come *Space Gun* deve gran parte del suo successo alla grafica, al suono e all'atmosfera. Non si può dire certamente che contenga elementi di strategia e non è necessario possedere abilità e destrezza particolari perciò tutto è delegato all'aspetto estetico - le enormi e coreografiche esplosioni, le grida agghiaccianti degli alieni e, naturalmente, il suono e il rinculo dell'arma. Tutto ciò funziona più che bene in una sala giochi ma siccome l'Amiga non può fornire lo stesso impatto grafico/visivo almeno il 75% del divertimento e dell'atmosfera viene persa immediatamente.

Ciò che resta non è che un compromesso: è divertente da giocare, l'aspetto e l'atmosfera sono buoni ma la differenza tra *Space Gun* - il coin-op e questa conversione è quasi quella che passa tra una pizza verace e una confezionata riscaldata in forno. I responsabili della conversione non possono essere certo colpevolizzati in quanto hanno fatto un ottimo lavoro per quella che potrebbe essere considerata una conversione senza senso e il risultato è molto più godibile, ad esempio, delle conversioni di *Line of Fire* o di *Beast Busters*. Non fraintendete, se cercate un gioco per quando il vostro cervello è in libera uscita allora l'avete trovato. Solo, non aspettatevi troppo.

PROVE SU SCHERMO

K VOTO

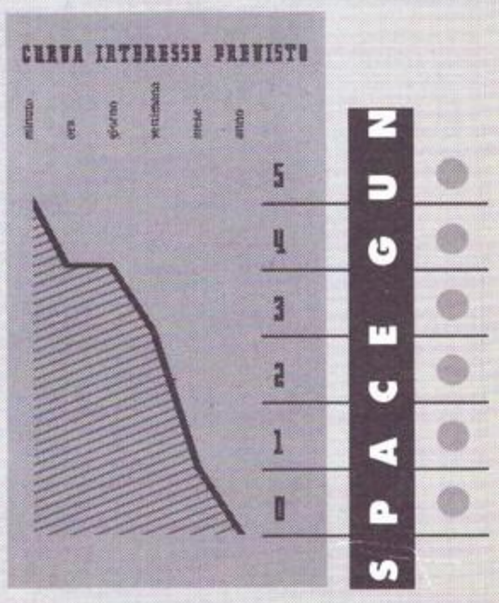
Azione frenetica.
Curato e colorato.
Molti tocchi raffinati.

Poca varietà tra i livelli.
Sonoro deludente.

790 AMIGA

G	QI	A	FK
8	1	5	7

***Space Gun* non è affatto il tipo di gioco, come è logico aspettarsi, in cui è difficile entrare. All'inizio è divertente ma subito dopo la curva d'interesse comincia gradualmente a precipitare. Il problema è che, a differenza della maggior parte dei giochi in cui se si viene uccisi si possono provare tattiche diverse, in *Space Gun* tutto ciò che si può fare è sparare ai bersagli giusti perciò quando si viene uccisi non resta che ricominciare e provare più o meno le stesse cose sperando di essere più fortunati. L'opzione a due giocatori è molto più divertente ma non eccezionale eccetto quando ci si batte per i bonus aggiuntivi, in quanto per la maggior parte del tempo si è troppo occupati a controllare la propria metà dello schermo per vedere cosa fa il compagno. Comunque c'è abbastanza azione da tener buoni i giocatori più ostinati per circa un mese dopo di che... esilio nel grande buco nero dell'oblio.**

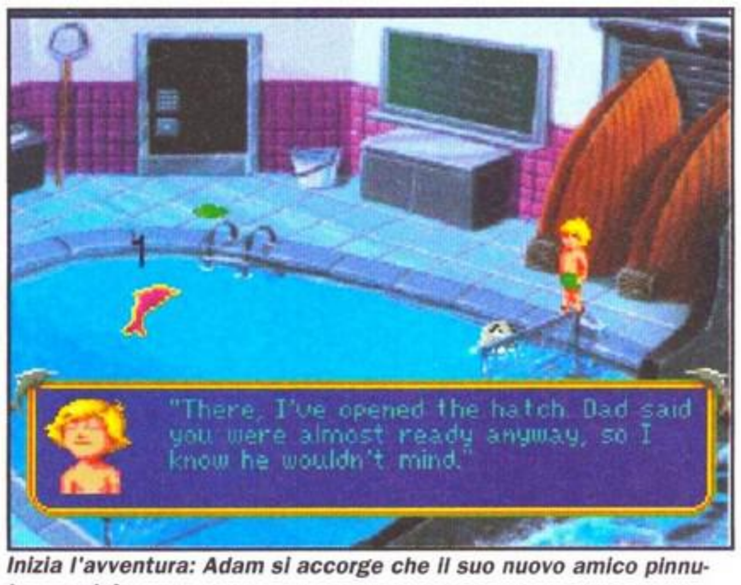


Genere Avventura
Casa Sierra
Sviluppatore In Casa
Prezzo £99.900

ECO QUEST
THE SEARCH FOR CETUS

Riusciremo a salvare il mondo? Dopo decenni e decenni in cui gli ecologisti hanno gridato ai quattro venti: "Stiamo rovinando il mondo, stiamo rovinando il mondo!", un bel mattino gli abitanti del pianeta si sono svegliati e hanno cominciato a gridare "Il mondo è ro-

vinato, il mondo è rovi-nato!" Si tratta dell'ennesima dimostrazione che il senno di poi è una scienza esatta, ma la cosa non ci consola. Il delicato equilibrio ecologico del pianeta sta per essere irrimediabilmente compromesso, il buco nell'ozono (tanto sfruttato ultimamente dai creativi pubblicitari) ha raggiunto le dimensioni della Morte Nera di "Guerre Stellari" e la foresta amazzonica ormai la si vede solo nei fumetti di "Mister No". Demoralizzati? Su, non abbattetevi: non tutto è perduto (beh, però un bel po' sì, NdR). Siamo ancora in tempo per salvare il pianeta azzurro, ma per riuscire in ciò ognuno di noi deve imparare alcune importanti regole di "educazione ecologica", come quelle che ci permettono di gestire con più parsimonia le risorse naturali.



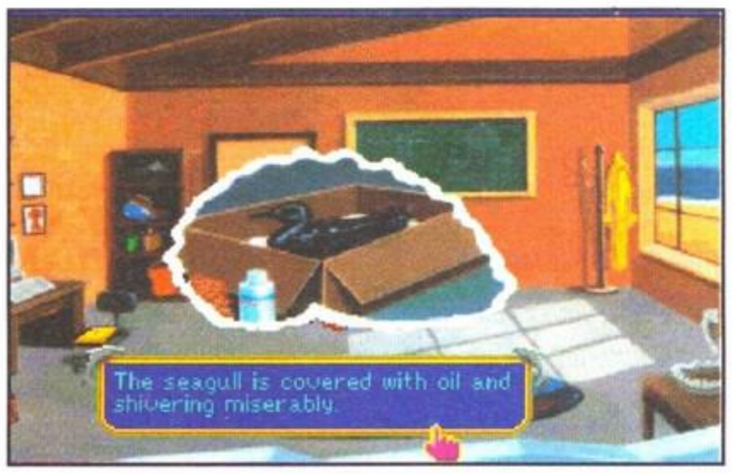
Inizia l'avventura: Adam si accorge che il suo nuovo amico pinnuto... parla!

Non c'è da sorprendersi che sia stata l'americana Sierra-On-Line la prima casa di software a salire sul vagone ecologico. *Eco Quest* è un titolo "ecologico" in ogni senso della parola, dalla carta riciclata sulla quale sono stampate le istruzioni agli inchiostri vegetali *con* i quali sono stampate. Il gioco è indirizzato a tutta la famiglia, presumo per garantire una maggiore penetrazione del messaggio ad esso legato. E una percentuale del ricavato delle vendite verrà devoluta al Centro Studi Californiano Mammiferi Marini.

Nella confezione trovate perfino un fascicolo di 55 pagine ricco di consigli su come ogni abitante del pianeta può contribuire a salvare la Terra.

Storicamente, tutti i giochi che hanno cercato di divertire pur proponendo un messaggio di valore sono annegati in una palude di titoli che spacciavano lo stesso intento ma erano in realtà programmi miseramente pietosi. La Sierra si merita dunque i nostri complimenti per avere realizzato un gioco nella migliore tradizione dei titoli di questa società, senza compromessi o economie. Lo scopo del gioco è intrattenere ed educare, e riesce pienamente nel suo intento.

Fortunatamente i momenti in cui la linea di confine tra



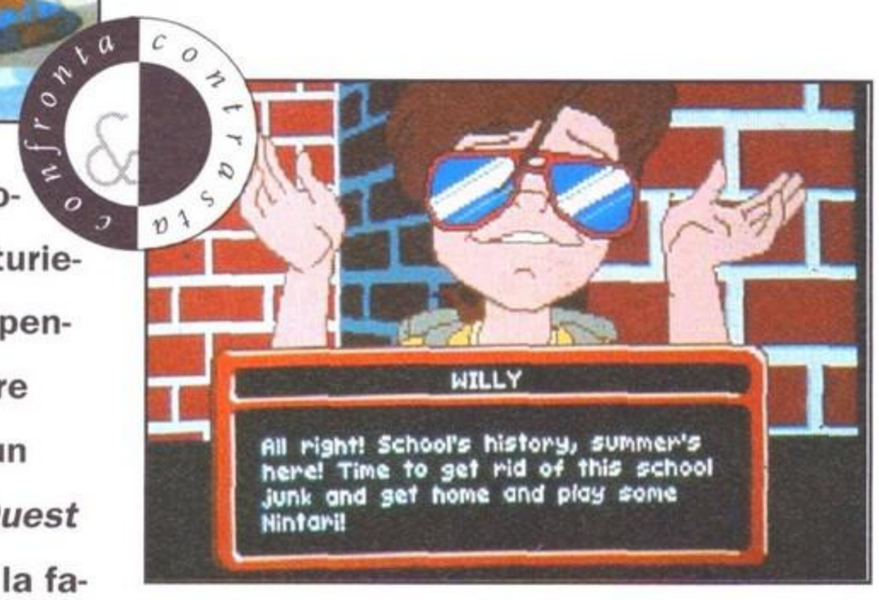
(Alto) Eeeeurgh! Nessuno aveva detto che c'era da sporcarsi le mani! Pulire un gabbiano dal petrolio non è il lavoro più piacevole del mondo.
(Sopra) Lontano milioni di miglia dalla vita di tutti i giorni, Adam visita luoghi mai esplorati da occhio umano...

l'educare ed il predicare viene superata sono relativamente pochi. Contro tutte le aspettative, *Eco Quest* rivela molti degli aspetti positivi dei migliori giochi Sierra nonostante l'argomento affrontato si prestasse particolarmente a "sbandate" e predicozzi.

La struttura di *Eco Quest* risulterà immediatamente familiare a chiunque abbia già giocato a un'altra avventura della Sierra. Il giocatore guida il suo alter ego in un'avventura visivamente superba utilizzando il mouse per muoversi ed interagire con l'ambiente. Ci sono problemi da risolvere e locazioni da visitare. Alla Sierra hanno affrontato il lavoro con la serietà di sempre.

Un problema di cui ci si rende conto immediatamente è che, essendo il gioco dedicato a una fetta di pubblico molto vasta, fin dalle prime battute si rivela estremamente semplice - ma di questo parleremo più avanti.

miglia. Non c'è un vero vincitore: *Eco Quest* si rivolge a un pubblico di ragazzini/zie/nonni, ma dal punto di vista dell'impegno *Willy Beamish* è migliore.



***Eco Quest* e *Willy Beamish* sono giochi molto simili. Ma povero l'avventuriero che li acquista uno dietro l'altro pensando di ritrovarsi con due avventure dello stesso tipo. *Willy Beamish* è un "comico interattivo", mentre *Eco Quest* è un'avventura che coinvolge tutta la fa-**

Figlio di un eminente biologo marino dalla folta barba (no, non è Beretta), Adam Greene (!) è un trasmettitore vivente di filosofie ecologiste. Non solo è stato educato alla causa da suo padre ai limiti del lavaggio del cervello (il papi di Adam è uno che se gettate una carta per terra è capace di legarvi nudo alla ruota e di somministrarvi cinquanta frustate), ma ha anche seguito il vulcanico genitore nei suoi viaggi ai quattro angoli della terra. In questi viaggi Adam ha fatto amicizia con un discreto numero di ragazzi che condividono i suoi ideali, ed è costantemente in rapporto epistolare con loro. Ma, ehi, non è facile essere il figlio di un personaggio così noto internazionalmente! Certo, suo padre gli vuole bene, e Adam riceve regolarmente lettere da una certa ragazzina francese dai capelli rossi di nome Natalie (qualunque ragazza che come prima cosa vi chiede se dove abitate ci sono killer di balene deve essere un sogno, non credete?). Ma avere amici fissi quando ogni tre mesi o giù di lì si cambia continente non è facile. Inoltre papà non può trascorrere insieme ad Adam tutto il tempo che vorrebbe, perché naturalmente è sempre impegnato da conferenze e convegni scientifici.

La nuova casa di Adam, St. Julien nel Mar dei Caraibi, presenta i problemi di sempre. Il luogo potrà sembrare il sogno di ogni agenzia turistica, ma le apparenze ingannano. Si tratta in realtà di un incubo ecologico con chiazze di petrolio ampie chilometri e delfini soffocati da enormi reti da pesca a strascico. Adam non si è ancora fatto nessun nuovo amico e papà deve uscire a causa di un giro di impegni. Il professore suggerisce a suo figlio - e siamo nella sequenza introduttiva - di giocare un po' con il delfino che è stato appena liberato da una serie di reti. Così, dopo un po' di esplorazione nella prima locazione - esplorazione che conduce a ripulire un gabbiano dal petrolio che lo copre, a gettare una lattina nel cassone dei rifiuti riciclabili, a cambiare l'acqua nella gabbia del topolino e così via - per Adam viene il momento di giocare con il delfino.

Un po' di schiamazzi in acqua, una partita a fresbee e, improvvisamente, meraviglia! Il delfino parla! È a questo punto che l'avventura vera e propria ha inizio. Il simpatico mammifero rivela che il suo nome è Delphineus, e che il luogo da cui proviene (il regno sottomarino) è minacciato da un grave pericolo. Cetus, una balena gigantesca che proteggeva il regno dai pericoli causati dall'uomo (in che modo non importa) è scomparsa. Senza il possente guardiano la vita dei poveri pesci si è fatta veramente difficile.

Delphineus chiede quindi l'aiuto di Adam, ed il dinamico duo si tuffa nei profondi abissi color topazio alla ricerca di Cetus.

La maggior parte del gioco si svolge nel regno sottomarino, con paesaggi ed atmosfere che ricordano il film di Walt Disney *La Sirenetta*. Pesci buffi e carini nuotano per l'oceano cantando, ballando e parlando con strani accenti. Adam in generale deve seguire la guida di Delphineus, esplorando varie regioni del regno sottomarino e risolvendo i problemi nei quali si imbatte.

Un aspetto piacevole di *Eco Quest* è che la maggior parte dei problemi ha caratteristiche visive o meccaniche. Grandi pilastri di pietra devono essere spostati nel luogo giusto, oggetti devono essere portati da un posto all'altro e inseriti in fessure segrete per rivelare passaggi nuovi, e così via. In verità, durante certe sequenze il gioco è coinvolgente quanto *Longbow*, il suo predecessore recensito lo scorso mese, ma il risultato finale non è altrettanto soddisfacente.

Contro tutte le aspettative, Eco Quest rivela molti degli aspetti positivi dei migliori giochi Sierra nonostante l'argomento affrontato si prestasse particolarmente a "sbandate" e predicozzi.

La più grossa incongruenza in *Eco Quest* è il mix tra gli elementi di una tradizionale avventura fantasy e i "reali" principi ecologici.

L'ecologia è una scienza utile e rispettata, ma non si presta molto alla realizzazione di un'avventura coinvolgente.

L'esempio più irritante di "rompicapo ecologico" è il fatto che Adam, se vuole raccogliere una buona messe di punti, deve praticamente raccogliere e riciclare ogni rifiuto che incontra, per poi depositarlo nel suo sacco. Questo richiede al giocatore di cliccare in continuazione il cursore su tutti i rifiuti presenti sullo schermo, e starsene a vedere Adam che nuota verso di essi e li infila nella borsa. La prima volta che si incontra una zona infestata dagli scarti della società l'intera procedura è molto divertente, e si prova un'autentica soddisfazione quando alla fine del lavoro il PC emette un sonoro "ping!" ed il punteggio in cima allo schermo mostra

Davanti agli occhi del protagonista si aprono visioni da sogno, ma non c'è molto tempo per stare ad ammirarle... cetus deve essere salvata al più presto

Versione PC

Dischi a carriole e la necessità praticamente assoluta di avere un hard disk. Grafica scintillante, musica acquatica da sogno, effetti sonori di prima qualità e un'eccellente sceneggiatura fanno di questo gioco un vincente

Versione Amiga

I grossi ingranaggi della macchina convertitrice della Sierra stanno già girando lentamente per sfornare la versione Amiga. L'intervallo di tempo tra l'uscita della versione PC e quella Amiga si sta riducendo sempre più: per *Heart of China* c'è voluto qualche mese, ma *Eco Quest* sarà sugli scaffali tra meno di trenta giorni... tenete d'occhio le strisce.

Versione ST

Nessuna nuova... cattiva nuova. Probabilmente non vedrà mai la luce.

qualche salutare chilo in più. Il problema è che queste regioni inquinate sono troppe, e ripulirle tutte diventa un lavoro da manovale cinese. Ma, ehi!, salvare il pianeta non è un compito semplice. Bisogna impegnarsi di brutto e questa sezione simula lo sforzo e la pazienza necessari meglio di molte altre.

È la tradizionale struttura avventurosa del gioco che aiuta ad accettare questi momenti di noia, ma occorre subito sottolineare come la maggior parte dei problemi da affrontare siano estremamente semplici. A un certo punto bisogna risolvere un tradizionale rompicapo a blocchi scorrevoli se si vuole andare avanti. Sfortunatamente la Sierra è ben conscia della famosa "attenzione di breve durata" tipica dei giovani giocatori ai quali il gioco si rivolge: un opzione di aiuto appare automaticamente dopo un certo periodo di tempo, permettendo al giocatore di lasciare al computer il compito di risolvere il rompicapo.

(Sopra) Il misterioso regno sottomarino di Eluria. C'è qualcosa di marcio nei dintorni...

Memorie di tempi felici: Adam gioca con il suo barbuto papà.

Le terre sotto il mare sono vaste e intricate. Una mappa sarà di grande aiuto.

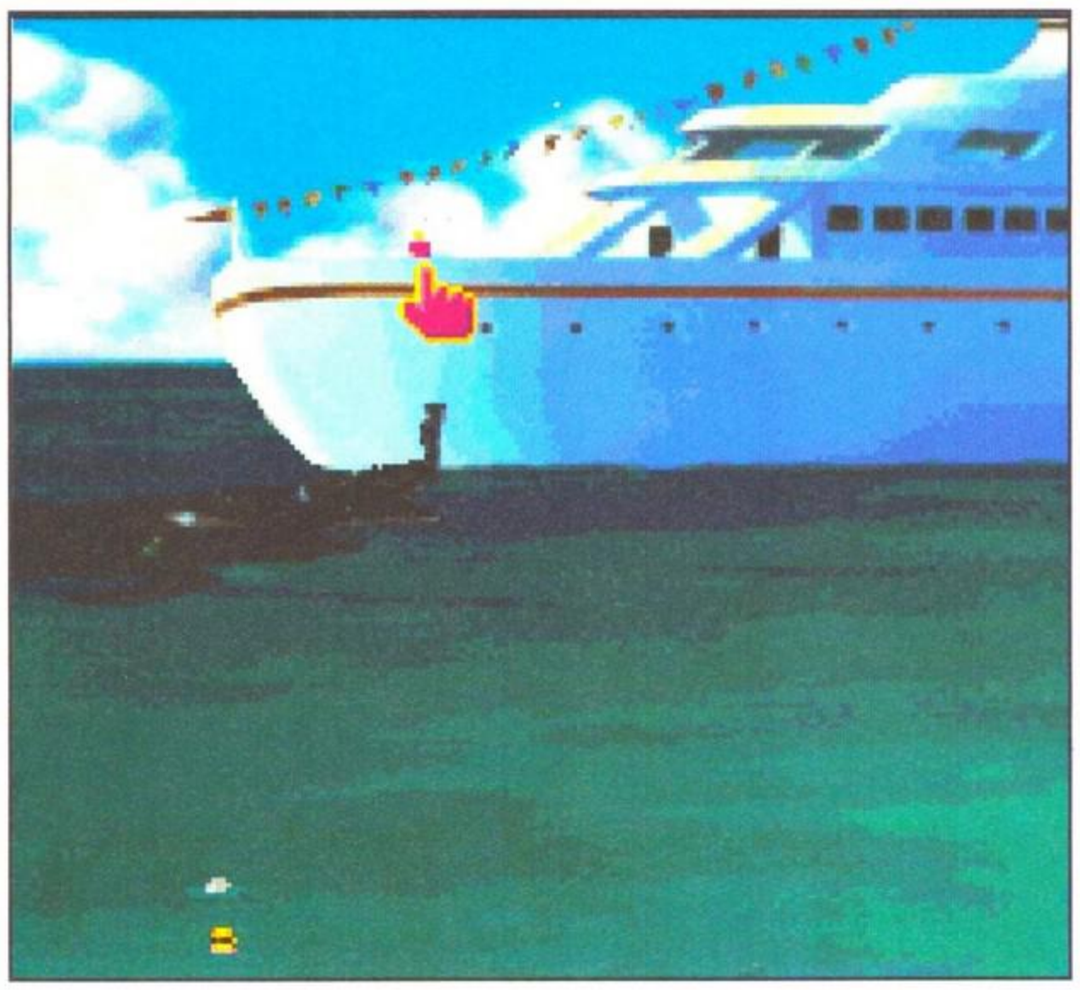
Sono dell'opinione che un gioco non meriti di essere criticato solo perché è facile, ma lasciare che sia il computer a risolvere i problemi dei giocatori mi sembra eccessivo. "Farai bene ad indossare la tua muta da sub", avverte Delphineus all'inizio dell'avventura e, miracolo!, esaminando una credenza li vicino si scopre un completo da sommozzatore. Non troverete in questo gioco buffe routine di annegamento...

Eco Quest non durerà a lungo sotto gli assalti di avventurieri esperti e determinati. È troppo facile. Come introduzione al genere, però, esegue il suo compito alla perfezione

Anche nel momento culminante dell'avventura, l'unica creatura ostile che incontrate non si rivela particolarmente pericolosa. Più che altro sembra che si sia appena fatta una dose di rifiuti radioattivi o simili.

Per queste ragioni, l'intero aspetto ecologico del gioco non mi ha convinto. La necessità di eseguire azioni innaturali o ripetitive per raccogliere punti e soddisfazioni ricorda da vicino i test a cui vengono sottoposti gli animali da laboratorio. In alcuni momenti ho avuto l'impressione che la necessità di ripetere all'infinito le stesse azioni facesse parte di un programma di apprendimento forzato - una delle cose che nella mia vita ho sempre preferito evitare. Mentre l'aspetto informativo

Il "downtown" di Eluria Town, un sabato sera qualunque. Rifiuti dappertutto. Ma cosa sarà quella statua?



GIORNALISMO SPAZZATURA

C'è poco da ridere. Il pianeta Terra non ce la fa più, ed è colpa nostra. Abbiamo gettato per terra una carta di troppo e usato la bomboletta del deodorante senza risparmio. Il risultato è che per qualche tempo potremo scordarci di trascorrere delle piacevoli estati. Facciamo comunque ancora in tempo a salvarci l'abbronzatura se agiamo in fretta, e chi meglio della cosmopolita Sierra può raggiungere ognuno di noi per spiegarci cosa fare?

Stampato su carta riciclata, *Ho Contribuito a Salvare la Terra* è un piccolo ma interessante fascicolo incluso gratuitamente in *Eco Quest*. Tra le sue pagine troverete cinquanta modi di... lasciare il vostro amore? No, di salvare la Terra! Potrà essere leggermente più noioso che difenderla dagli invasori spaziali, ma è molto più sicuro.

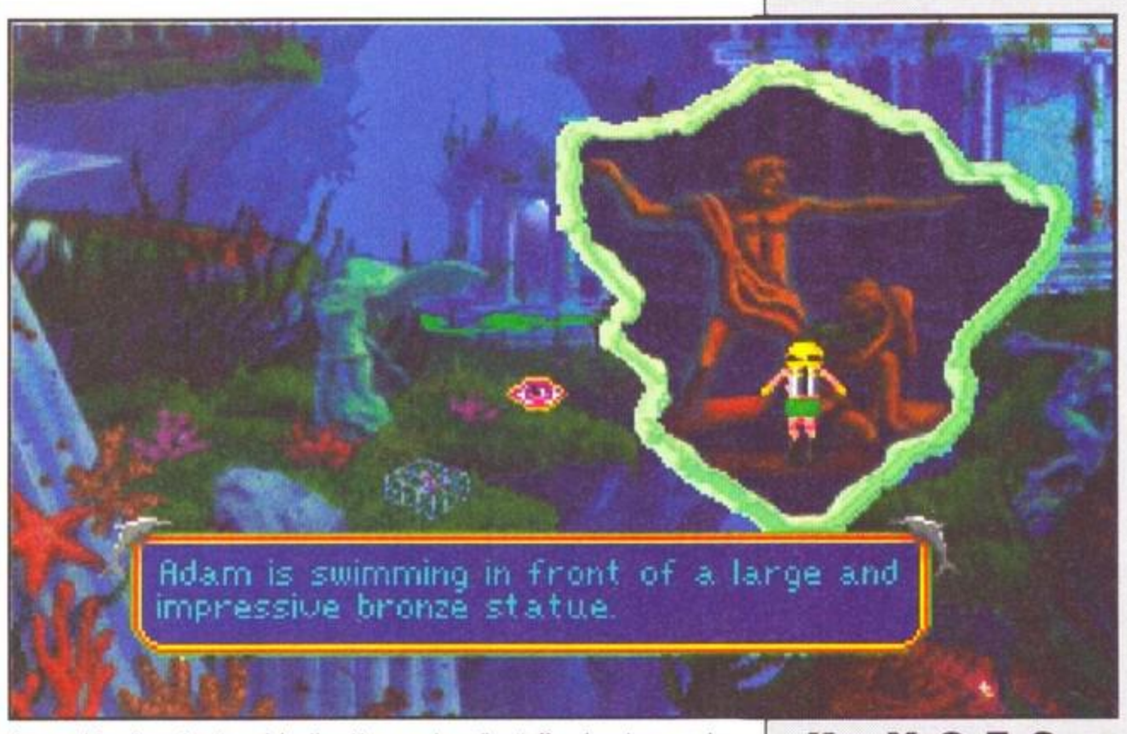
Così, nell'interesse del nostro verde e scintillante pianeta, abbiamo selezionato un paio di consigli per voi.

1: Estirpate le erbacce, non irroratele di insetticida (*l'insetticida avvelena l'ambiente e gli animali*)

2: Utilizzate sacchetti di carta, non di plastica (*e se la spesa non è molto ingombrante potete mettervi alcuni oggetti in tasca*)

3: Non fate l'americano (*apparentemente in America ogni individuo consuma oltre 550 litri d'acqua al giorno...*)

4: Trovate nuove idee voi stessi (*probabilmente sono migliori di queste...*)



La combinazione tra "servizio di nettezza urbana" e "affascinante avventura" risulta talvolta fastidiosa. Dopo avere raccolto tutti i rifiuti gettati dal panfilo entriamo nell'incanto del regno sommerso...

del programma è ottimo, la sequenza di raccolta dei rifiuti mi è uscita dalle orecchie.

Badate bene, la Sierra appartiene con ogni diritto a quell'Olimpo di progettisti di avventure nel quale già dimora la Lucasfilm - soprattutto per quanto riguarda la sceneggiatura. Anche nei momenti più mielosi e sentimentali i dialoghi superano di decine di lunghezze qualunque altro gioco presente sul mercato. E mentre difficilmente in un gioco per ragazzi più grandi dialoghi come quello del professore che professa il suo amore per il delfino si salverebbero dagli sfottò, in un gioco per bambini sono ok.

Eco Quest è un titolo molto curato. Se si esclude per un momento la sua componente ecologica, è un ottimo esempio di tutto ciò che c'è di buono e di cattivo nei giochi della Sierra di quest'ultimo periodo. La presentazione lascia allibiti, con una grafica splendida e una colonna sonora ricca di atmosfera. L'interfaccia utente è ottima. Ma anche considerando che si tratta di un gioco per bambini, l'avventura è troppo facile; e talvolta le lunghe sequenze di dialogo e azione sulle quali il giocatore non ha alcun controllo danno l'impressione di assistere a uno show di diapositive piuttosto che di partecipare a un'avventura vera a propria. È un programma adatto ai principianti, e i veterani del genere lo troveranno eccessivamente facile. Ma credo che sia giusto, nella nostra critica finale, considerarlo anche da un altro punto di vista: è un riuscito tentativo di realizzare un gioco per famiglie che è al tempo stesso divertente ed educativo senza scadere in un comizietto.

Eco Quest *non difetta nella caratterizzazione dei personaggi. Ogni creatura del mare parla e si comporta in modo differente, garantendo momenti di humor e di relax dall'impegno dell'avventura*

PROVE SU SCHERMO

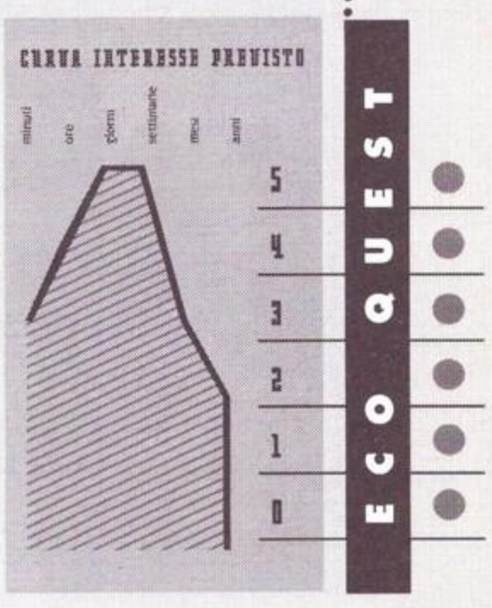
K VOTO

Ecologico	Facile
Adatto a tutta la famiglia	Un po' troppo carino
Presentazione impeccabile	Il tema ecologico a volte è un po' asfissiante

820 PC

G	QI	A	FK
8	4	8	7

***Eco Quest* non durerà a lungo sotto gli assalti di avventurieri esperti e determinati. È troppo facile. Come introduzione al genere, però, esegue il suo compito alla perfezione. In alcuni momenti la velocità di risoluzione dei problemi è tale che ci si chiede quanto merito abbia in realtà il giocatore, ma come gioco da giocare in famiglia tutti insieme è ottimo.**



Genere Sparatutto
Casa Disney Software
Sviluppatore NovaLogic
Prezzo L n.c.

THE ROCKETEER

C'è una scena nel film in cui uno dei personaggi esclama "È il Rocketeer!" e un altro, confuso e leggermente imbarazzato, risponde più o meno, "Il Roccoché?". Triste a dirsi ma questa è stata proprio la reazione del pubblico cinematografico d'oltre Oceano che, diviso tra *The Rocketeer* e *Robin Hood: Principe dei Ladri* o *Terminator 2: Il Giorno del Giudizio*, ha scelto di passare una serata in compagnia del melenso Kevin Costner o del brutale Arnold Schwarzenegger piuttosto che di un emerito sconosciuto con un aspirapolvere sulla schiena.

Questo non è stato, naturalmente, un buon colpo per la Disney che ha speso quasi 35 milioni di dollari nella speranza che *The Rocketeer* fosse uno dei maggiori successi del 1991 (il film non è stato un vero e proprio buco nell'acqua ma non aspettatevi un seguito).

Forse la cosa più triste riguardo l'insuccesso ai botteghini di *The Rocketeer* è che il film è davvero molto bello. Basato sull'omonimo fumetto di Dave Stevens è, come i *Predatori dell'Arca Perduta*, un "tributo" ai film d'azione/avventura del 1930. Una cosa è certa, è mille volte più divertente della versione americana della leggenda di Robin Hood interpretata da Costner. Una delle cose più interessanti sono le sequenze di volo, rese possibili dalla Industrial Light & Magic - la società di effetti speciali di George Lucas, davvero splendide da guardare. Ma in fondo chi può dirlo? Con la prossima uscita su cassetta il film potrebbe riconquistare il favore del pubblico che indubbiamente si merita.

Perciò data la gelida accoglienza del film da parte del pubblico, i più cinici e acuti recensori (si, proprio noi di K) potranno essere perdonati - ma

Almeno per quanto riguarda il tema *The Rocketeer* condivide diverse similitudini con *Rocket Ranger* della Cinemaware. Tanto per cominciare entrambi parlano di un razzo. E di nazisti. E anche di dirigibili. Non c'è da sorprendersi in quanto entrambi sono stati ispirati dalla stessa serie di film. Tutti e due sono una raccolta di mini-giochi ma mentre *The Rocketeer* è solo questo e nient'altro, *Rocket Ranger* contiene anche un po' di strategia cosa che lo rende più longevo e più divertente. La trama di *Rocket Ranger* è anche molto più coinvolgente: l'eroe è chiamato a sventare un piano nazista che ha come obiettivo la conquista del mondo intero!

non assolti - per essersi aspettati una porcheria travestita da gioco per spillare ancora un po' di soldi ai (pochi) fan del film. Sospetti resi ancor più reali dalle immagini tratte dal film che facevano bella mostra di sé sul retro della confezione. E invece no. D'accordo, *The Rocketeer* ha dei difetti (ne riparliamo fra un attimo) ma è anche una delle migliori licenze che ci sia capitato di recensire.

La critica più immediata che si può muovere al gioco è che lo scenario è totalmente diverso da quello del film. Il personaggio principale e la trama - alcuni nazisti cercano di rubare un rivoluzionario sistema di propulsione a un eroe americano - sono gli stessi ma i dettagli sono completamente diversi. Nel film la trama segue uno sviluppo più complesso in cui si muovono un agente nazista, un boss mafioso e addirittura l'F.B.I. mentre il gioco è molto più semplice. La principale differenza con lo scenario del film descritto precedentemente è che, non essendo riusciti a mettere le mani sul razzo, i nazisti rapiscono la ragazza dell'eroe scatenando un lungo inseguimento e un combattimento finale sulla coda di un dirigibile.

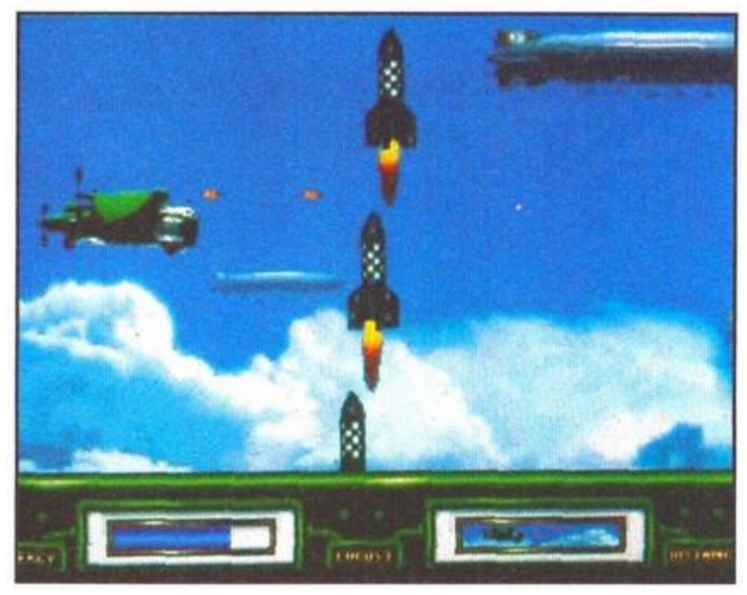
Il gioco è diviso in cinque livelli o, come sono chiamati per porre l'accento sull'ispirazione cinematografica, "episodi" che racchiudono una varietà di stili di gioco - sparatutto, picchiaduro e così via. Come i lettori più astuti avranno già notato, la Disney ha preso esempio dalla Ocean: un gioco tratto da un film potrà anche appartenere a un genere molto sfruttato, potrà essere poco innovativo e stereotipato ma, come hanno dimostrato in passato *Robocop* e *Batman*, se è fatto bene non c'è ragione perché il risultato finale non possa essere un gioco eccellente.

Certo che è strano. Proprio quando la Ocean tenta di staccarsi dal vecchio stile con prodotti innovativi come *Hudson Hawk* e *Robocop 3* sembra che la Disney voglia raccoglierne l'eredità.

Le prime impressioni sono eccellenti. Ogni episodio è preceduto da una serie di schermi/vignette che narrano lo sviluppo della storia. Come per la Sierra e la Lucasfilm la grafica è stata disegnata e dipinta da un artista "tradizionale" e digitalizzata in seguito. I risultati sono splendidi, in sintonia con le vere origini di The Rocketeer, ma ancora una volta sono un altro punto di contrasto con il film.

Bizzarro. Prima le differenze nella trama e ora l'uso di disegni invece che di immagini digitalizzate direttamente dal film. Sembra quasi che i disegnatori volessero che i legami con il film fossero i più deboli possibile. Se non altro, questo evita di dover chiedere i diritti per poter utilizzare i volti dei vari attori nel gioco (un problema spinoso che la US Gold non è riuscita a superare con la licenza di *The Godfather*). Molto strano comunque visto che il gioco è stato prodotto dalla Disney Software. Ma...

Il primo episodio si apre nel circuito aereo di Bigelow dove Cliff Secord, un giovane e coraggioso pilota, sta per iscriversi a una promettente competizione aerea. Se Cliff riuscirà a dimostrare le sue abilità aviatorie vincendo due corse di fila allora il suo meccanico, il geniale ed eccentrico inventore Ambrose "Peevy" Peabody gli lascerà fare un giro sul fantastico razzo Cirrus X-3.



Il giocatore, nei panni di Cliff, può scegliere tra tre aerei per la corsa, ognuno con diversa velocità, accelerazione e maneggevolezza. Il giocatore deve completare per primo un certo numero di giri attorno a due pali piazzati a diverse centinaia di metri. I controlli sono estremamente semplici - si tratta solo di accelerare, decelerare, prendere quota o virare con la tastiera, il mouse o il joystick. Il segreto del successo è passare quanto più possibile all'interno della curva senza colpire i pali o gli avversari.

Il giocatore ha due viste della corsa, una laterale e una tridimensionale. La vista laterale usa gran parte dello schermo con l'aereo del giocatore al centro e lo sfondo che scorre. La vista in 3D, posta nell'angolo in basso a destra, è invece più piccola.

Il guaio è che, mentre la vista laterale è molto curata e risulta anche divertente per chi segue i vostri progressi nella corsa, rende un gioco di per sé già molto difficile se non quasi impossibile in quanto, malgrado qualche provvidenziale ombra sul terreno, è difficile capire dove si trova l'aereo in relazione alla corsa. La vista tridimensionale risulta molto più utile ma di difficile utilizzo non perché sia piccola (la dimensione in fondo non è poi così importante) ma perché è possibile intravedere la vista laterale (più interessante) con la coda dell'occhio. Immaginate di andare a vedere un ottimo film al cinema e poi di essere costretti a guardarlo su un piccolissimo televisore portatile e avrete un'idea di quello che intendiamo.

A prescindere da qualche piccolo difetto,* The Rocketeer *si conferma come una delle migliori licenze.

Trattandosi del primo gioco la corsa aerea è sorprendentemente difficile (forse un po' troppo) anche se divertente. La sola critica è che sarebbe stato meglio introdurre un po' più di varietà scegliendo un percorso più complesso di un ovale - un otto per esempio. In aggiunta, quando il giocatore riesce finalmente a provare il razzo scopre con delusione che si guida nella stessa maniera dell'aereo pur essendo un po' più veloce.

Nel secondo episodio i nazisti tentano di rubare il razzo. Il perché siano così interessati a mettere le mani su questo progetto non è chiaro in quanto è ovvio in questo e altri episodi che i nazisti posseggono già una tecnologia di questo tipo. Forse per gelosia o perché è intollerabile che un americano possa avere un razzo più grosso e

(Sinistra) La battaglia finale a bordo del dirigibile è davvero drammatica. Sotto gli occhi di un sadico colonnello nazista che tiene prigioniera la povera Jenny, gli uomini-razzo nemici si preparano a una vecchia e sana scazzottata. Ogni pugno indebolisce Cliff e lo fa indietreggiare - se la sua energia arriva al fondo o se fa un passo falso precipita verso un terribile destino. Come se non fosse abbastanza il colonnello estrae la pistola e comincia a sparare al coraggioso eroe. E tutto perché una donna si è innamorata di un uomo-razzo...

(Sotto) Attenti a dove mettete i piedi! Meglio non pensare alle conseguenze di una caduta da un dirigibile.

(In basso) Lo schermo dei titoli di The Rocketeer *con le lettere che arrivano come i colpi di una mitragliatrice. Lo schermo dei titoli è un esempio della splendida presentazione del gioco - alta classe!*

potente del loro (...).

Questo episodio è simile a *Operation Wolf* - o più precisamente *Cabal* - ambientato in un hangar. I nazisti spuntano da dietro banconi, aerei e bidoni mentre altri volano attraverso le porte dell'hangar per colpire più agevolmente il Rocketeer. Il giocatore deve muovere un mirino (innovativo...) attraverso lo schermo per eliminare i nemici non appena compaiono. Se il mirino si avvicina al bordo dello schermo l'eroe si sposta a destra o a sinistra e lo schermo scorre per seguirlo. Le barre d'energia del Rocketeer e dei nazisti cominciano presto a diminuire e il giocatore deve eliminarli tutti prima che loro possano fare lo stesso.

Le sezioni stile *Operation Wolf* sono ormai uno degli ingredienti fondamentali di questo tipo di giochi ma *The Rocketeer* ha saputo utilizzarle meglio di altri. L'azione è veloce e frenetica e le immagini digitalizzate la rendono più credibile e coinvolgente. Lo scorrimento, sebbene sia fluidissimo per un PC, a volte può essere leggermente fastidioso nel seguire il mirino del giocatore.

Alla fine del secondo episodio i nazisti, accorgendosi che non possono aver ragione di Cliff, rapiscono Peevy e - orrore! - la splendida Jenny (ma perché non si chiamano mai Tiziana, Sabrina o Paola ad esempio?) Blake, la ragazza di Cliff e cercano di fuggire a bordo di un aereo sperimentale americano, il singolare Locust. Cliff parte a razzo - lo aspetta un cielo in cui ci sono più nazisti che stelle!

Già, il terzo episodio è uno sparatutto a scorrimento orizzontale... ma davvero molto bello. Il giocatore deve colpire o evitare una marea di soldati nazisti, alcuni che attaccano a bordo di razzi altri da dei paracadute. E se questo non è abbastanza ci sono frequenti gruppi di bombe che cadono sul giocatore e razzi V2 che cercano di colpirlo. Piccoli palloni rossi permettono di sparare in tre direzioni ma l'effetto dura per un periodo così breve che non vale la pena di correre troppi rischi per raccoglierli.

Versione PC

Nessuna critica sul fronte grafico e sonoro: le musiche e gli effetti sonori sono ottimi (specialmente con un Sound Source) e la grafica digitalizzata è anche meglio - la fluidità di scorrimento è davvero incredibile! Sebbene l'hard disk sia, come sempre, consigliato, *The Rocketeer* può essere giocato da disco. Il solo neo è che serve una macchina a 16MHz o superiore per apprezzare a pieno il gioco.

Versione Amiga

La versione Amiga non sarà all'altezza di quella a 256 colori del PC ma dalla Disney aspettatevi qualcosa di interessante. In termini di giocabilità non c'è nulla che l'Amiga non possa fare (anche meglio). Mentre la semplicità di *The Rocketeer* è accettabile per la maggioranza dei possessori di PC, i videogiocatori che utilizzano l'Amiga possono trovarlo un po' troppo facile. *The Rocketeer* dovrebbe essere pronto verso maggio.

Versione ST

Mentre non c'è speranza che la versione ST possa avere una grafica all'altezza di quella del PC non c'è ragione di credere che la giocabilità sia inferiore. E qui casca l'asino - a meno che la Disney non arricchisca il gioco (improbabile) i giocatori che si sono fatti le ossa sui vari titoli per ST non potranno che trovare *The Rocketeer* una passeggiata. Restate in attesa di notizie intorno a maggio.

Siamo ormai al quarto episodio dove, avendo raggiunto il Locust proprio prima che il razzo finisca il carburante, Cliff apprende da Peevy che Jenny non è nell'aereo ma è tenuta prigioniera a bordo di un gigantesco dirigibile. Prendendo i controlli del Locust Cliff si getta ancora una volta all'inseguimento. Ecco un altro sparatutto questa volta molto, molto più difficile. Il giocatore è tormentato da strani veicoli tedeschi, palloni-bomba, razzi V1 che partono inaspettatamente dal fondo dello schermo e non un bonus in vista. Onestamente, due sparatutto di seguito sono troppi - preparate un balsamo per le dita!

Alla fine Cliff raggiunge il dirigibile nazista e lasciando a Peevy l'incarico di riportare il Locust alla base, si getta sulla coda del velivolo per salvare Jenny. I nazisti però lo hanno visto arrivare e gli hanno preparato un piccolo... benvenuto. Ora tra Cliff, la sua adorata Jenny e la caduta del Terzo Reich c'è solo un nazista formato famiglia con pugni grossi come noci di cocco (e scusate se è poco).

Anche in base agli standard dei picchiaduro, che non sono famosi per la loro complessità, questo, il quinto e ultimo episodio della saga di The Rocketeer, è a dir poco banale. Il giocatore può

muovere Cliff a destra e a sinistra lungo la coda del dirigibile, farlo chinare e farlo colpire. Il trucco consiste nel mettere a dormire il nazista prima che spinga Cliff giù dal dirigibile. Il salto è moooooolto lungo.

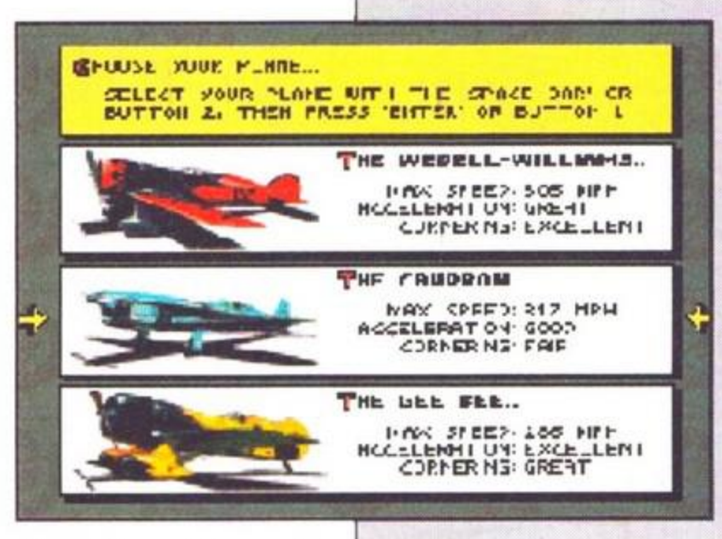
Senza dubbio The Rocketeer è un prodotto di qualità. I programmatori hanno fatto del loro meglio per produrre un gioco superbo sotto tutti i punti di vista. Lo scorrimento è un vero miracolo per il PC, l'animazione è brillante (in fondo si tratta pur sempre della Disney!), le musiche e gli effetti sonori migliorano l'atmosfera (specialmente se avete un Sound Source della Disney - vedere il box "Però...Suona interessante!" per ulteriori informazioni).

Concludendo, niente da dire sull'estetica. I problemi risiedono nella giocabilità. Sebbene tutti i mini-giochi siano divertenti e giocabili c'è una grossa mancanza di difficoltà - potrebbe capitarvi di arrivare al terzo episodio alla seconda partita. Il sistema a password, del resto, non è di molto aiuto. Un giocatore decente non dovrebbe impiegare più di un paio di giorni per finire il gioco. Forse questo non è un problema per il mercato del PC da sempre poco orientato verso i giochi d'azione ma i possessori di Amiga e ST dovrebbero riflettere.

(Critica: non c'è password per l'ultimo episodio, così il giocatore è obbligato a rigiocare il quarto episodio per arrivare al picchiaduro. Questo non è corretto. Se esiste un sistema di password almeno che sia completo. Questo è solo un modo pigro per rendere il gioco più difficile da finire).

Questa facilità non sarebbe un difetto se ci fossero più di cinque livelli, magari anche delle ripetizioni del secondo o del quinto episodio, per esempio. Visto che i disegnatori hanno deciso di ignorare completamente la trama del film non avrebbe dovuto essere poi così difficile scrivere uno scenario che comprendesse più sezioni. Così com'è appare leggermente insufficiente.

Senza dubbio The Rocketeer è un prodotto di qualità. I programmatori hanno fatto del loro meglio per produrre un gioco superbo sotto tutti i punti di vista.



(Sopra) Prima della corsa il giocatore può scegliere tra tre aerei. Ognuno ha velocità, accelerazione e maneggevolezza differenti. Se volete un consiglio scegliete il piccolo Gee Bee - il suo stretto angolo di virata è essenziale per vincere. (TNT - A proposito, questo aereo non ha nulla a che vedere con i Bee Gees).

(Sotto) A tutta birra! Non fate caso all'attraente vista bidimensionale i giocatori più esperti sceglieranno di volare usando quella piccola in 3D nell'angolo. Se non volete darci ascolto finirete come il povero Cliff (in basso).

PERÒ...SUONA INTERESSANTE!

Si! È vero! Per la modica somma di 39,95 dollari (in Italia vedremo...) è possibile giocare il film a casa propria!

Ecco...non esattamente. Il Sound Source, una scatoletta di plastica delle dimensioni di un libro non trasforma il PC in un meraviglioso apparecchio multimediale ma permette di ascoltare un parlato e degli effetti sonori d'eccellenza.

E migliora di gran lunga il divertimento di *The Rocketeer*. Invece di dover leggere i fumetti che appaiono nelle introduzioni è possibile sedersi e ascoltarne la lettura da parte di attori che interpretano il ruolo dei vari personaggi. È particolarmente bello nel menu di selezione degli aerei dove, mentre si passa da un'opzione all'altra, la possente voce di Cliff commenta le caratteristiche dei velivoli.

C'è un solo rovescio della medaglia - il parlato rallenta incredibilmente il gioco. Nessun problema per le macchine più grosse ma i poveri possessori di un 8 MHz non potranno certo essere soddisfatti della velocità.

K VOTO

Grafica da sala giochi con scorrimento fluidissimo - su un PC!

La presentazione fumettistica genera una forte atmosfera anni '30.

L'insieme di diversi stili di gioco mantiene l'interesse del giocatore.

A parte i personaggi, il gioco non ha nulla a che vedere con il film.

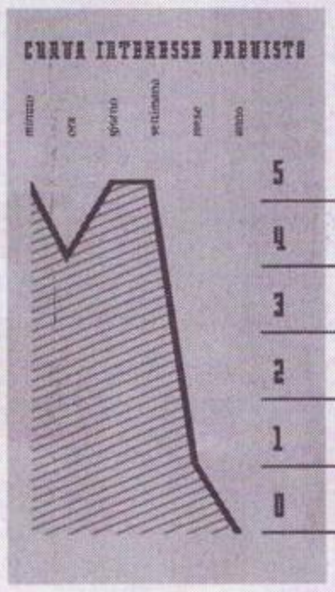
I giochi sono troppo facili da completare penalizzando la longevità.

Sarebbe stato piacevole passare più tempo a bordo del razzo.

817 PC

G	QI	A	FK
9	2	9	9

The Rocketeer cattura l'attenzione fin dall'inizio: il primo episodio ha una grafica e un sonoro meravigliosi ed è molto giocabile (come il resto, comunque). Se solo non fosse così difficile vincere! Un po' di pratica e il giocatore esperto scoprirà che è davvero facile arrivare primi - se si conosce il trucco. I successivi episodi sono più semplici. Molto più semplici. Va bene, troppo semplici. C'è la possibilità che un buon giocatore possa salvare Jenny in un paio di giorni. Comunque, finché dura, *The Rocketeer* è una gioia per gli occhi ed è caldamente consigliato a tutti i possessori di PC che desiderano un po' d'azione.



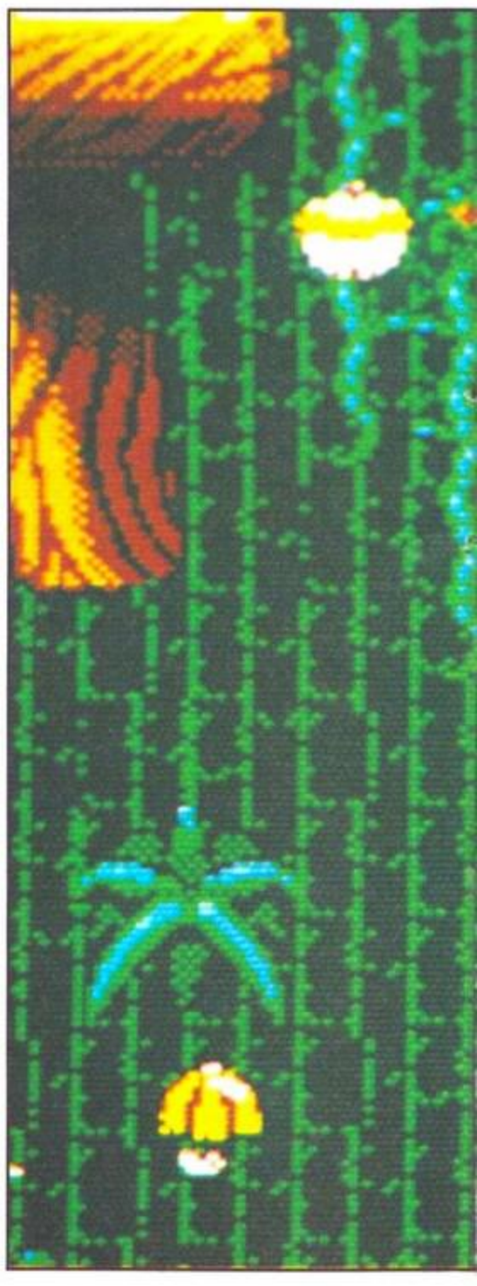
PROVE SU SCHERMO

Genere Piattaforme
Casa Gremlin
Sviluppatore The Warp Factory
Prezzo L.49.900

HARLEQUIN

In tempi in cui la violenza e la distruzione sono diventati il tema conduttore della maggior parte dei giochi d'azione è piacevole scoprire che è ancora possibile produrre dei giochi su temi non violenti che potrebbero piacere anche alle ragazze (querele da parte delle lettrici di K...).Prendete *Harlequin*, per esempio. Chi gira con una

maschera e indossa un costume multicolore non sembra proprio l'eroe ideale per un azzeccato gioco di piattaforme. E invece di eroe si tratta e che eroe. Nell'ultimo sforzo della Gremlin - senza dubbio uno dei loro giochi migliori - questo eroe variopinto si candida come uno dei protagonisti più atletici al pari di Prince of Persia o del grande Sonic in persona.
In due parole, si tratta di un incrocio tra *Robocod* e *Gods*. *Harlequin*, del resto, non fa molti sforzi per nascondere le evidenti influenze di questi due classici ma l'abilità con cui riesce ad accoppiare i due stili di gioco fa presto perdonare questo dettaglio.
Se, dopo aver dato un'occhiata alle foto, il giocatore ha ancora dei dubbi sulla simpatia di *Harlequin* non deve far altro che leggere lo scenario per fugare gli ultimi dubbi. Apparentemente *Harlequin* è tornato a casa (ma da dove, dal macellaio forse? Perché questi importanti dettagli non vengono mai chiariti?) e trova il suo mondo in uno stato di abbandono e bisognoso di riparazione (...). In effetti può sembrare difficile da credere ma *Harlequin* vive in realtà in un gigantesco orologio chiamato Chimerica. Adesso però la porta è sbarrata e un cartello posto sull'orologio dice "Fuori uso". Così, per restituire pace e armonia alla regione, *Harlequin* deve esplorare le vaste terre di Chimerica - tutte e 23 - per ritrovare i quattro pezzi di un misterioso "cuore" che sono stati, naturalmente, sparsi ai quattro venti. Come potete vedere la trama non sembra tanto violenta e lo scenario si preannuncia carino. Chissà che non possa essere adatto anche agli uomini duri? Se non riuscite a distinguere un Arlecchino da un Brighella o se per voi si tratta solo di una razza di alano allora non saprete di certo che questi personaggi non sono poi così innocui come sembra. Infatti possiedono degli strani po-



teri magici che giustificano lo stile grafico fiabesco, quasi surreale del gioco.

I progressi di *Harlequin* attraverso il mondo di Chimerica sono mostrati su una gigantesca mappa dell'area di gioco dotata di utili frecce del tipo "voi siete qui" che appare prima di ogni livello. In generale il percorso sembra essere deciso dal programma, con ogni livello che conduce automaticamente al successivo, ma i giocatori più attenti si accorgeranno che utilizzando interruttori e affini è possibile aprire dei portali che conducono a livelli alternativi permettendo al giocatore di proseguire nel gioco attraverso un numero di percorsi differenti. Qualunque sia la strada scelta, l'obiettivo di ogni livello rimane comunque lo stesso - raggiungere l'uscita.

È naturalmente un compito più arduo di quello che ci si potrebbe aspettare dopo il nostro scarno riassunto - la natura degli enormi livelli con scorrimento in otto direzioni li rende difficili da completare. Non che i livelli e le piattaforme siano stati disposti in maniera molto ostica - a pensarci bene un po' si, ma non si tratta di questo - è il disegno dei livelli stile *Robocod* che offre le difficoltà maggiori. È infatti molto facile perdersi in quanto non c'è una via ben definita da seguire ed è possibile arrivare da A a B in molti modi diversi. Inizialmente il gioco risulta un po' disarmante, al punto da instillare un senso di agorafobia e disorientamento ma presto le cose cominciano a girare per il verso giusto non appena il giocatore recupera l'orientamento e comincia a fissare dei punti di riferimento. A dire il vero questo tipo di livelli potrebbero non piacere ai giocatori più pigri che non amano trovare la strada attraverso vastissimi paesaggi - molto meglio avere delle frecce sparse qua e la che indichino la direzione approssimativa da seguire.

Harlequin *si candida come uno dei protagonisti più atletici al pari di* Prince of Persia *o del grande* Sonic *in persona.*

È sorprendente perciò scoprire che il gioco non è affatto frustrante o disarmante come verrebbe da pensare guardando giocare un altro per alcuni minuti. Sebbene ci siano diversi momenti in cui sembra impossibile trovare un modo per proseguire o in cui si perde completamente l'orientamento, il gioco riesce sempre a costringere il giocatore a trovare una soluzione. Questo è principalmente dovuto al fatto che l'azione di gioco non conosce pause rilevanti. Dovunque si trovi *Harlequin* è lecito aspettarsi che ci sia qualche trappola nelle vicinanze o che qualche avversario sia alle sue calcagna. Potrebbe essere qualcosa di semplice come un rubinetto che perde (...) o di elaborato come un gigantesco serpente volante ma, ad ogni modo, non c'è un solo posto sicuro nel gioco e, di conseguenza, non c'è tempo per annoiarsi.

Sebbene *Harlequin* sia principalmente un platform game, contiene alcuni elementi tipici delle avventure dinamiche. Uno dei più importanti è rappresentato dalla funzione primaria che

Confrontare *Harlequin* con qualsiasi altro gioco non è un compito facile principalmente perché è un miscuglio di elementi presi da diversi giochi di piattaforme. La migliore definizione è un incrocio tra *Robocod* e *Gods*. Inizialmente sembra più simile a *Robocod*, ma questo dimostra quanto la prima impressione possa essere fuorviante, in quanto la sola vera somiglianza consiste nelle enormi aree di gioco a scorrimento in otto direzioni. *Harlequin* possiede un controllo del personaggio più sofisticato che, combinato con alcuni elementi tipici di un'avventura dinamica, lo rendono molto simile a *Gods*. Esagerando si può dire che la maggiore varietà di *Harlequin* lo rende leggermente più appagante di *Robocod* anche se ci vuole un po' più di pazienza per entrare nel gioco. Per quanta riguarda *Gods*, non può competere con la velocità di *Harlequin* sebbene l'uso più sofisticato degli oggetti e gli alieni intelligenti lo rendano più adatto ai giocatori che cercano u-

(In fondo a sinistra) Boing! Harlequin *dimostra che può saltare meglio di chiunque altro. Lo Space Hopper gli permette di saltare da qualsiasi altezza senza alcun danno.*
(Sinistra) Glug! Non lasciate che Harlequin *cada in acqua se non ha a disposizione un certo tipo di magia - significa morte certa.*
(Sotto) Boom! Harlequin *usa le sue abilità atletiche per evitare le schegge.*

Versione Amiga

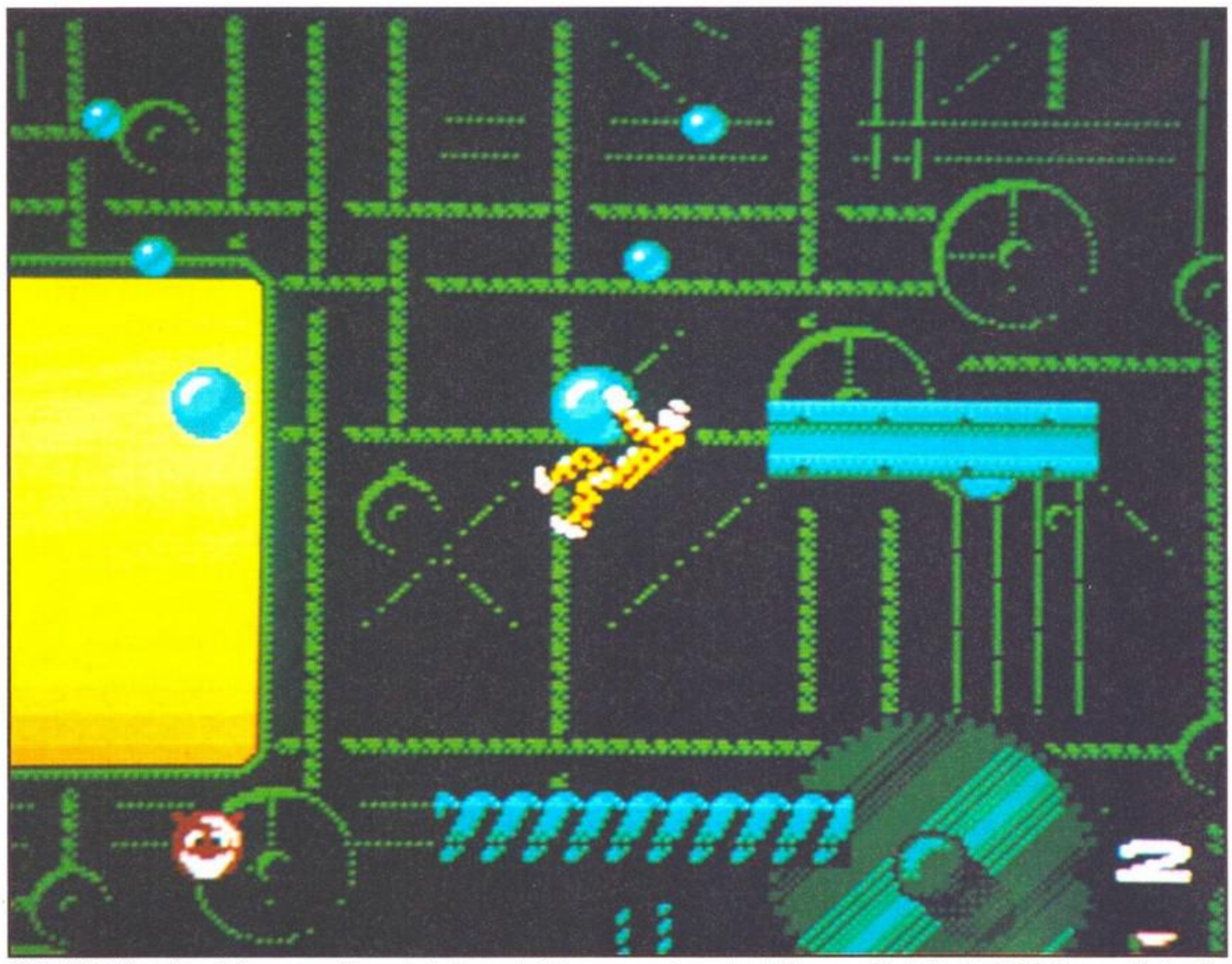
Essendo uno dei giochi più colorati in circolazione, *Harlequin* non può passare inosservato graficamente e la velocità con cui si muove è davvero impressionante. Il sonoro è gradevole con una serie di ottimi effetti comici e un delizioso motivetto d'apertura. Ci sono una marea di splendidi piccoli dettagli, la maggior parte incentrati attorno allo stesso *Harlequin* (guardatelo restare senza fiato se lo spingete al limite). Non c'è dubbio, si tratta proprio di alta classe.

Versione ST

Sappiamo cosa state pensando. Sarà altrettanto bello sull'Atari? Ecco, più o meno sì. Come per *Robocod*, i possessori di Atari dovranno accontentarsi di sfondi meno colorati ma a parte questo e uno schermo leggermente più piccolo la grafica sarà identica e il suono promette di essere molto simile. Benone!

Versione PC

Spiacenti ma la Gremlin non è intenzionata a produrre *Harlequin* per questa macchina. Ma se il gioco avrà un grande successo, chissà...



Pista! I livelli con i pendoli, come quello mostrato in questa foto, rappresentano alcuni dei momenti più divertenti del gioco con Harlequin *che vola attraverso lo schermo con la grazia di un trapezista...È davvero difficile come sembra e con una miriade di pericoli che minacciano di far perdere la presa al giocatore in ogni momento, cadere non è poi così improbabile. Naturalmente la caduta può anche essere molto lunga. Meglio essere muniti di ombrello o di uno space hopper prima di tentare un'impresa tanto pericolosa.*

gli interruttori svolgono nel gioco - ogni livello ne contiene almeno un paio e questi, una volta azionati, compiono diverse funzioni. Possono aprire una porta o un'uscita, mettere in moto una piattaforma o alterare in qualche modo il paesaggio. La disposizione (e la funzione) di questi interruttori spesso costringe il giocatore ad esplorare tutto il livello invece che dirigersi immediatamente verso l'uscita. A volte sono più un grattacapo che un modo per rendere il gioco più vario. Spesso la loro funzione è ovvia - basta colpirne uno e una piattaforma comincia a muoversi, ad esempio. In altre situazioni invece non ci sono indizi di ciò che può essere accaduto perché ciò che è stato azionato può trovarsi in una parte del livello completamente diversa. Ovviamente non ha senso mettere delle porte chiuse con accanto l'interruttore per aprirle ma talvolta può essere fastidioso azionarne uno e non avere la minima idea di cosa è successo. Alcuni indizi visivi o meglio ancora sonori sarebbero stati molto utili senza togliere troppo al gioco. Certo non si può avere tutto ma sarebbe stato carino.

La natura aperta del paesaggio può essere disarmante per i giocatori che sono abituati a muoversi in livelli piccoli e "guidati" ma alla fine quella che ci guadagna è la complessità - se ne siete all'altezza.

Oltre agli interruttori, il mondo di *Harlequin* è densamente popolato di oggetti di ogni sorta, la maggior parte dei quali è chiusa in scatole sorpresa in attesa di essere aperte. I bonus disponibili vanno da dolci e torte dispensatrici di energia (oltre che di colesterolo) a oggetti più utili come l'ombrello che frena le cadute di *Harlequin* permettendogli di scendere come un paracadutista (utile sulle alte vette in quanto le lunghe cadute costano energia), i fuochi artificiali che volano in cerchio attorno al giocatore e servono da scudo e, forse la cosa più strana di tutte, un oggetto magico che trasforma *Harlequin* in un pesce multicolore quando si tuffa in acqua. Senza questo il giocatore annega immediatamente ma se ne possiede uno ci sono tutte le caverne sottomarine, simili a quelle di Mario, che aspettano di essere esplorate.

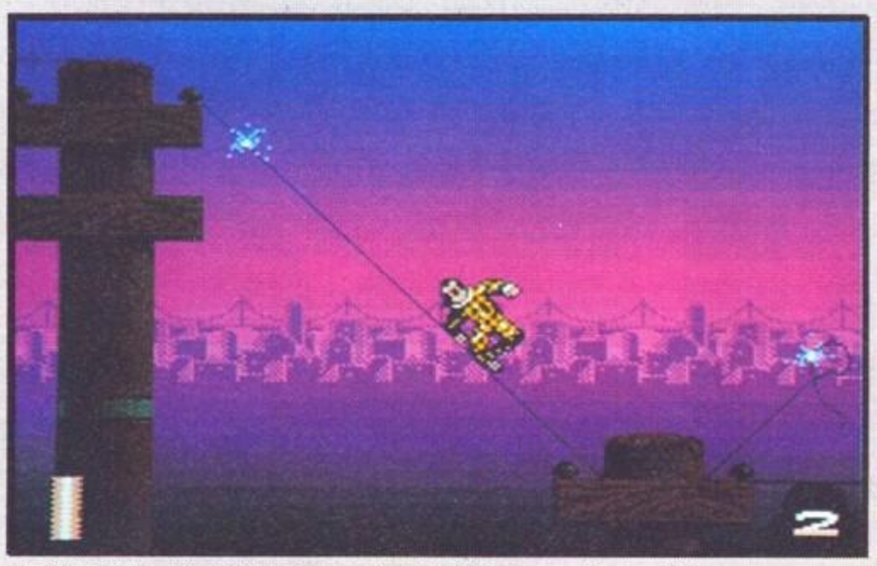
Senza dubbio una delle caratteristiche più piacevoli di *Harlequin* è l'incredibile agilità del personaggio principale. Corre e salta come un atleta ma è anche in grado di strisciare lungo strette gallerie, scivolare lungo piattaforme diagonali stile *Strider* e dondolare come Tarzan dai dispositivi simili a pendoli molto comuni all'interno dei giganteschi meccanismi di Chimerica. L'impressione, specialmente sull'osservatore occasionale, è quella di un'avventura tipo *Strider* o *Prince of Persia*. Il controllo tramite joystick è sensibilissimo e ben studiato e permette al giocatore di cambiare completamente la direzione di *Harlequin* a mezz'aria e di sparare in ogni momento indipendentemente dalla sua posizione. Addirittura si potrebbe obiettare che *Harlequin* sia un po' troppo controllabile in quanto è facile esagerare nelle correzioni

anche se non c'è alcuna inerzia con cui fare i conti - qualcosa di appena meno sensibile avrebbe permesso al giocatore di evitare alcuni errori.

Gli avversari sono di ogni foggia e dimensione - il tipo specifico varia con il livello ma ce ne sono alcuni generici che si ritrovano per tutta la durata del gioco. La sola difesa di *Harlequin* contro questi ribaldi è una raffica di cuori (oh, per carità) che compie una corta parabola più o meno come le palle di fuoco in *Ghouls'n'Ghosts*. Inizialmente sono piuttosto deboli ma un bonus

SALTI, BALZI E PIROETTE

Caspita! Questo *Harlequin* è davvero un tipo atletico. Il momento gioca una parte importante nel suo movimento perciò una lunga rincorsa gli permette di saltare molto più lontano di quello che avrebbe potuto fare partendo da fermo. Come *Strider* può scivolare lungo superfici diagonali (anche molto sottili come linee telegrafiche e cavi) e appendersi al soffitto. Man mano che il giocatore progredisce si accorge che molti elementi del paesaggio sono stati studiati appositamente perché *Harlequin* possa far sfoggio della sua agilità - due sono mostrati qui sotto. Ma attenzione - se da qualche parte sta accadendo qualcosa di utile si può star certi che qualcosa di ugualmente pericoloso sta avvenendo nelle vicinanze, rendendo più difficile il progresso.



Aaalllleee!Non c'è dubbio che i cavi del dell'Enel sono la via più breve pre passare attraverso i tetti. L'unico problema è che anche delle scariche ad alto voltaggio usano lo stesso metodo di locomozione.

Boom! Beh, c'era d'aspettarselo di trovare un cannone in un circo, e questo è particolarmente utile perché trasporta Harlequin verso l'alto a grande velocità. State attenti, comunque, ai piccioni che s'incontrano durante il tragitto.

Oplà! Sebbene molti degli oggetti in* Harlequin *possano essere considerati pericolosi ce ne sono alcuni veramente utili. Questi trampolini speciali ad esempio (che sembrano delle torte giganti) spediscono* Harlequin *alle stelle quando salta sulla loro superficie elastica. Questo è spesso l'unico modo per raggiungere piattaforme altrimenti inaccessibili. Perciò usateli, forza!

che li trasforma da rosa in rosso intenso aumenta sia la loro portata che la loro potenza. Concettualmente suona un po' ridicolo (niente spade o pistole ma cuoricini...e come granate cosa ci tiriamo i Baci Perugina?) ma se rimuoviamo ogni inutile preconcetto l'azione può essere frenetica e coinvolgente indipendentemente dall'arma. Sarà perché il giocatore può sparare in continuazione qualunque cosa faccia, sarà per la rapidità di fuoco, ma funziona.

Graficamente, *Harlequin* dà il meglio di sé in situazioni intricate e caotiche. Generalmente, quando succede qualcosa, tutto avviene in maniera coreografica ed elaborata. I nemici esplodono in miriadi di pezzi e le scatole si aprono in mezzo ad una pioggia di stelle. Il gioco dà l'impressione che ci sia sempre molta azione sullo schermo anche quando non sta succedendo nulla di particolare e ciò contribuisce a far sembrare *Harlequin* un gioco per console - ci sono dei momenti in cui sembra uscito da un Megadrive - e, del resto, questa sensazione è avvalorata da un vastissimo insieme di effetti sonori che spaziano dal classico (come le esplosioni) al ridicolo come il grido di gioia che *Harlequin* emette quando scivola lungo una piattaforma diagonale. Sebbene non ci sia musica nel gioco e alcuni effetti abbiano un suono che ricorda un po' il 64 (ma a noi piacciono lo stesso) *Harlequin* stimola positivamente le orecchie oltre che i nervi ottici. Malgrado il fatto che a prima vista possa sembrare una copia di *Robocod*, *Harlequin* è in realtà un gioco sorprendentemente nuovo e originale - non visto nella sua globalità, in quanto gli aspetti principali come gli obiettivi e il controllo del personaggio non contengono nulla di nuovo, ma visto come somma delle sue singole componenti.

È la moltitudine di piccole idee e tocchi innovativi, come la trasformazione in pesce o il salto nello schermo televisivo per prendere parte ad un programma che stanno trasmettendo, che fa la differenza e spinge *Harlequin* fuori dall'ordinario.

Diversamente da *Gods*, *Harlequin* non assilla il giocatore con orde di nemici - ad eccezione di alcuni livelli gli attacchi dei mostri sono sporadici e tendono ad avvenire singolarmente piuttosto che a grosse ondate di sei o otto alla volta. Così facendo, la difficoltà del gioco può essere attribuita più alla dimensione e al disegno dei livelli. La natura aperta del paesaggio può essere disarmante per i giocatori che sono abituati a muoversi in livelli piccoli e "guidati" ma alla fine quella che ci guadagna è la complessità - se ne siete all'altezza.

Per farla breve, il gioco merita oppure no? Dopo tutta questa discussione la risposta (scontata) è un sonoro Sì. *Harlequin* convince sia tecnicamente che in termini di giocabilità e stimola l'intelletto e l'adrenalina in egual misura. Non è certo perfetto ma non ha grossi difetti e raggiunge lo scopo prefissato che in un gioco, ricordiamolo, è far divertire. I programmatori della The Warp Factory meritano una menzione per aver saputo tirar fuori un così bel gioco da un'idea tanto strana e tutti coloro che apprezzano il surreale e il bizzarro hanno di che essere contenti. Per Carnevale potete anche non vestirvi da Arlecchino - vedete almeno di non perdere il gioco.

K VOTO

Azione velocissima.

Ottimo controllo del personaggio, succede sempre qualcosa.

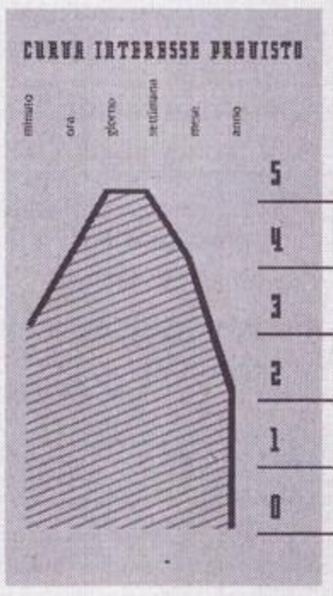
Davvero molto difficile.

Una più vasta scelta di armi non sarebbe stata deleteria.

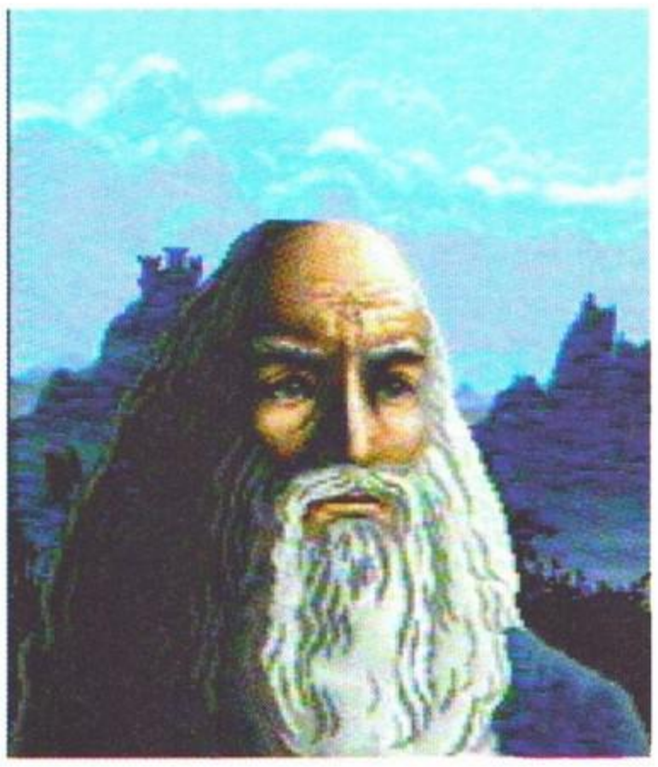
900 AMIGA

G	QI	A	FK
8	3	8	9

Malgrado la difficoltà di *Harlequin* non è difficile entrare nel vivo dell'azione - i primi schermi non sono poi così impossibili e permettono al giocatore di prendere confidenza con il gioco - confidenza subito distrutta dalla ferocia di ciò che accade in seguito. È vero, *Harlequin* è un gioco davvero molto difficile sconsigliato ai principianti mentre rappresenta un capolavoro per i giocatori più navigati. La curva di difficoltà è ben studiata. La bellezza della grafica fornisce un ulteriore incentivo senza contare la curiosità di vedere come è fatto il livello successivo. I giocatori meno pazienti potrebbero stancarsi di *Harlequin* non appena comincia a diventare difficile ma non c'è dubbio che le gratificazioni sono per i giocatori che scelgono di perseverare. 23 livelli possono non sembrare molti ma sono abbastanza vasti e densi d'azione da garantire un bel po' di divertimento costante per almeno un paio di mesi.

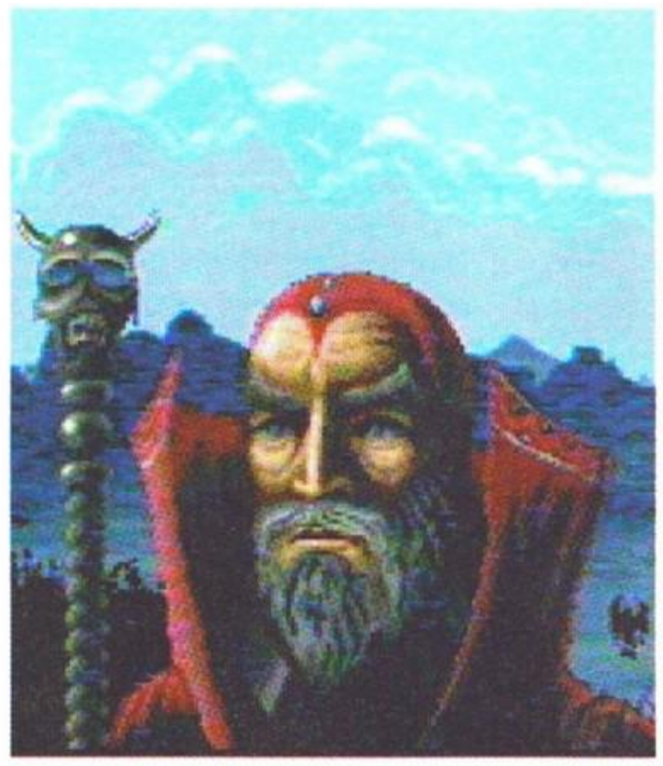


HARLEQUIN



PROVE SU SCHERMO

Genere GdR strategico
Casa Ubi Soft
Sviluppatore Frédéric Gaulbaire
Prezzo £59.900



CELTIC LEGENDS

In luogo compreso tra la Terra di Mezzo e il mondo di Shannara. In un'epoca remota in cui il Male, rappresentato da Sogrom lo Scarlatto e il suo malefico esercito, occupò il magico arcipelago di Rochebrume nel reame di Celtika. Fu in quel luogo in cui si svolsero le più impetuose, cruente, epiche battaglie per la sopravvivenza del Bene.

In *Celtic Legends* vi calate nei panni di Eskel il Blu, potentissimo mago, chiamato al duro compito di spazzar via dalla faccia della terra il vecchio compagno di studi Sogrom lo Scarlatto; eh sì, come spesso succede, i due frequentavano la stessa scuola di magia, ma col procedere degli studi Sogrom si lasciò affascinare da quello che potremmo definire "il lato oscuro della magia" aspirando sempre più apertamente ad entrare nell'olimpo degli dei (che trama originale!).

Un bel giorno (o brutto?) Sogrom si proclamò Demog, cioè Mago Supremo, dando così inizio a una ferocissima guerra che coinvolse, e sconvolse, tutto il reame di Celtika. Dopo alterne fortune il Demog riuscì a occupare per primo l'arcipelago di Rochebrume dove, isola per isola, si sarebbero combattute le battaglie decisive (ricordate Iwo Jima?). Queste isole hanno una peculiarità che le rende più uniche che rare: possiedono delle sorgenti naturali di magia che amplificano oltremodo la potenza dei maghi. Questi posti chiamati Cromlechs (Pentacoli) sono considerati dalla popolazione indigena zone tabù; infatti gli indigeni, che erano in origine esseri umani e animali, ora mutati a causa della lunga esposizione alle sorgenti magiche, odiano profondamente tutti coloro che ne fanno uso e li combattono ferocemente. I più pericolosi sono sicuramente i Serpenti che, dal "basso" dei loro 4 o 5 metri di lunghezza, sono dotati di velenosissimi denti grandi come spade; poi ci sono i coboldi, per metà uomini e per metà cani; i Wolfens, lupi che hanno assunto la posizione eretta e i Minos, minotauri di scarsa intelligenza ma dotati di grandissima forza fisica.

A questo punto, dopo una breve introduzione grafica con il paesaggio presentato a scorrimento orizzontale parallattico, comincia il gioco vero e proprio con la mappa dell'arcipelago di Rochebrume. Se vi sono due isole che lampeggiano potete scegliere su quale andare, altrimenti la scelta è obbligata. Ora avete davanti lo schermo strategico che è diviso in più parti: sulla sinistra appare la pianta dell'isola che indica la posizione delle vostre legioni e quelle del vostro avversario, mentre la parte centrale ne mostra i particolari dividendola in esagoni stile wargame. Altre informazioni, come il numero di punti-magia a disposizione dei contendenti e comandi a icone si trovano nella parte bassa dello schermo. Come qualsiasi wargame che si rispetti, le caratteristiche del terreno (montagne, foreste, paludi) incidono sulla possibilità di movimento delle truppe. Quando è il vostro turno potete decidere se attaccare, disporre sulla difesa i vostri fedeli soldati o crearne di nuovi (il tutto andando nello schermo tattico), o costruire un nuovo castello, cosa che costa ben 2000 punti-magia. Questi ultimi si ottengono occupando sia le fonti naturali di magia (i Pentacoli), che danno 150 punti-magia ad ogni turno, sia quelle artificiali (castelli) che ne danno solo 50; ma i castelli hanno l'enorme vantaggio di non consentire all'attaccante l'uso della magia rendendone così molto difficile la conquista. Sia all'interno degli esagoni castello che in quelli Pentacolo Eskel e/o i suoi Maghi (ma la stessa cosa vale per il Demog Sogrom lo Scarlatto e seguaci) possono creare nuove truppe a patto che abbiano sufficienti punti-magia e una adeguata esperienza. Ma allora, se si parla di esperienza vuol dire che è anche un gioco di ruolo! Giudicate voi. Io vi dico soltanto che nello schermo tattico, per ogni personaggio presente, potete avere delle informazioni, date in percentuali, quali la destrezza, la forza, l'esperienza (cioè il numero dei nemici mandati al banchetto divino), il livello di magia (se abilitato all'uso) e gli hit point

L'inizio del gioco. Le vostre forze sono asseragliate nel castello. A destra potete intravedere uno degli importantissimi pentacoli. (Dx) Tutti al campo di battaglia!

(punti-vita)! Per quel che riguarda le magie a disposizione andiamo dalla classica Fireball (Palla di Fuoco) che può provocare danni più o meno ingenti a seconda del livello di esperienza di chi la lancia, alla Vampirizzazione (ovvero la possibilità di "succhiare" gli hit point al nemico per accrescere i propri), al Deadly Fire (Fuoco Fatale) che uccide all'istante qualsiasi nemico, tanto per citarne qualcuna. Naturalmente ogni magia ha il suo costo, che va da 5 punti per la Fireball ai 400 per il Deadly Fire. Come dicevo prima c'è anche la possibilità di creare nuove truppe; naturalmente anche queste hanno un costo che varia a seconda delle capacità dell'elemento scelto. Ad esempio il soldato semplice, che è un ex contadino ed è male armato, costa 20 punti, mentre il Lord (soldato scelto ben armato) ne vale 40; poi, sempre tra i combattenti, troviamo i Ciclopi (costo 80 punti) e le Idri per le quali occorre spenderne ben 300, ma ne vale la pena perché sono utilissime per fronteggiare i Draghi di Sogrom. Tra i personaggi che possono usare la magia abbiamo appunto i Maghi (costo 60), Gli Angeli (100 punti) e gli Arcangeli (ben 500 punti). Tutti questi, se riescono a fare molta esperienza, possono diventare perfino più potenti dello stesso Eskel. Naturalmente Sogrom lo Scarlatto ha a sua disposizione truppe altrettanto valide con personaggi equivalenti ma con nomi e fattezze diverse. Lo scopo del gioco è dunque di conquistare tutto l'arcipelago, isola dopo isola. Ciò può avvenire soltanto annientando di volta in volta il Demog. Il bello è che per ognuna delle 23 isole presenti occorre trovare una strategia diversa, cosa che rende il gioco accattivante come pochi. Infatti, se per conquistare la prima isola ci vogliono solo un paio di tentativi e un'oretta di tempo, già alla quinta le cose si fanno decisamente più difficili, lunghe e complicate (al momento sono arrivato alla numero 17). La ciliegina sulla torta è l'opzione che consente a due giocatori di impersonare il Bene e il Male e fronteggiarsi senza risparmio di colpi. Dunque *Celtic Legends* è senza dubbio un ottimo gioco. Anzi un K-gioco. Non è per la sua grafica, peraltro molto buona, né certo per il sonoro, comunque discreto, che *Celtic Legends* raggiunge l'Olimpo dei giochi; ma lo è per quello che noi in redazione chiamiamo Fattore K, ovvero quel qualcosa, quel "nonsoché" in più che ti coinvolge fino a farti bere il cervello come è successo a me che ho piantato in asso sul più bello (ma proprio sul più bello, non so se mi spiego!) l'ultima mia conquista femminile solo perché credevo di aver capito come potevo conquistare la quindicesima isola. Per la cronaca l'intuizione era giusta ma la ragazza non l'ho più vista e, colmo degli stracolmi, va in giro dicendo che ho cambiato sponda! Veni, Vidi, Vici, ma solo rimasi!

VERSIONE AMIGA

Il gioco ha una buona grafica e i personaggi sono animati in maniera abbastanza divertente. Più che sufficiente anche il sonoro che raggiunge il top con l'effetto del fulmine scagliato al suolo dagli dei. Un discreto numero di opzioni rende il gioco completo. Purtroppo per i possessori di PC al momento non sono previste altre versioni e ciò, ve lo garantisco, è un vero peccato perché il gioco è in grado di assicurare svariate ore di divertimento anche a chi non è amante dei videogiochi (ogni riferimento a mio fratello è assolutamente voluto)...

(Sopra) La nostra fortezza vista più da vicino. Notate il pentacolo in lontananza...

(Alto) La mappa della prima isola.
(Sopra) La cattura di una fortezza avversaria segna per il nemico l'inizio della fine...

(Sopra) ... Ed eccolo qua! Come potete vedere è uno dei luoghi più gettonati per essere teatro di reciproche mazzate.

(Alto e sopra) Due campi di battaglia. Lo splendore della grafica è uno dei punti di forza del programma.
(Sx) Vittoria! Un'alba radiosa carezza leggera le stanche membra di color che con brando saldo brando il nemio (licenza poetica) affrontaron ne la landa arsa... (zzzzzzzzz)

***Sword of Aragon* della SSI era un gioco di guerra fantasy uscito tre anni fa per PC ed Amiga. Nei panni dell'erede al trono di un regno disastrato dovevate sconfiggere orde ed orde di orchetti, scheletri e compagnia bella. Era più complesso e dettagliato di *Celtic Legends*, ma anche più difficile da giocare. Il gioco della UBI Soft si rivolge ad un pubblico più vasto ed è complessivamente più giocabile, graficamente piacevole e coinvolgente.**

K VOTO

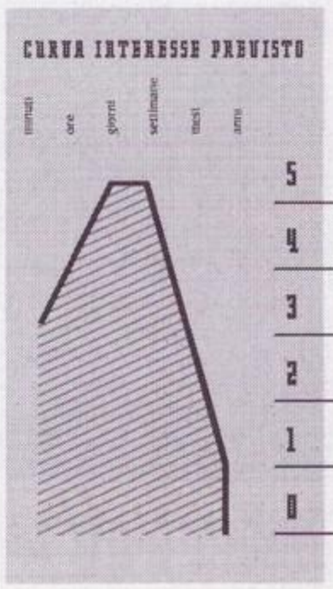
- Buona grafica e discreto sonoro
- Molte opzioni compresa quella per giocare uno contro l'altro
- Ottima giocabilità
- Il Demog comandato da computer troppo spesso non fa le mosse migliori e può diventare prevedibile

PROVE SU SCHERMO

915 AMIGA

G	QI	A	FK
8	7	9	9

Il gioco si rivela coinvolgente fin dalle prime battute. Entrare nel personaggio è estremamente facile e man mano che si procede nella partita il livello di difficoltà aumenta proporzionalmente alla "bravura" raggiunta dal giocatore. Questo garantisce un impegno sempre costante ed è uno dei fattori chiave della longevità di questo titolo, insieme all'opzione per due giocatori. Prima di completare le ventitré isole dovrete sudare le proverbiali sette camice, dopo attenderete con ansia un data disk!



CELTIC LEGENDS

Genere GdR strategico
Casa Electronic Zoo
Sviluppatore In Casa
Prezzo N.C.

ABANDONED PLACES

Ci sono giochi che si limitano ad essere belli. Altri giochi invece sono pietre miliari nella storia dei videogiochi, perché aprono filoni completamente nuovi ed inesplorati. *Dungeon Master* è uno di questi.

L'avventura della FTL non era completamente originale: nella sua struttura riprendeva elementi già visti in passato in titoli come *Bard's Tale* e *Ultima*. Ma la struttura del party, il peculiare modo di gestire la scheda del personaggio, l'interazione con gli oggetti sullo schermo e la complessità degli enigmi da risolvere dettarono un nuovo modo di rappresentare le avventure sotterranee.

Abandoned Places, il nuovo GdR della Electronic Zoo, riprende integralmente le strutture fondamentali di *Dungeon Master*, ma cerca di ampliare il concetto di gioco inserendo le segrete da esplorare in un mondo più vasto e complesso, un background comune che lega più avventure. I programmatori ed i progettisti della Electronic Zoo hanno lavorato sodo su questa serie: l'ambientazione è ricca e complessa e la ricostruzione del mondo in cui si svolgono le avventure meticolosa. Un intero libro di quaranta pagine è dedicato alle Cronache di Kalynthia, il continente del gioco, con capitoli dedicati alla storia, alle scienze, alle arti magiche e ai mostri. Solo nelle avventure della serie *Ultima* capita di trovare fascicoli informativi che siano così dettagliati e sebbene i testi della Origin siano più ricchi di illustrazioni, la lettura del libro è estremamente piacevole. Nelle intenzioni dei progettisti questo background dovrebbe servire da sfondo comune per tutte le avventure che seguiranno nella serie.

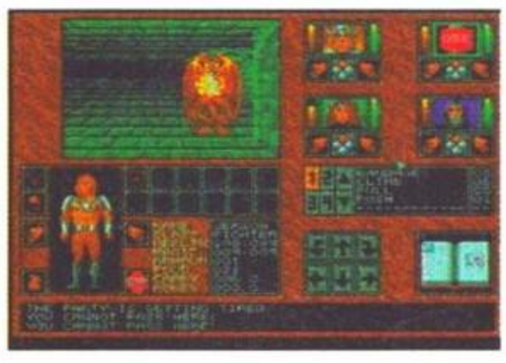
Nella confezione della versione Amiga sono contenuti la bellezza di cinque dischetti. Uno è dedicato all'introduzione mentre il programma si sviluppa sugli altri quattro. I tempi di caricamento non sono particolarmente lunghi ed una volta caricato il programma la necessità di mettere e togliere dischetti è minima.

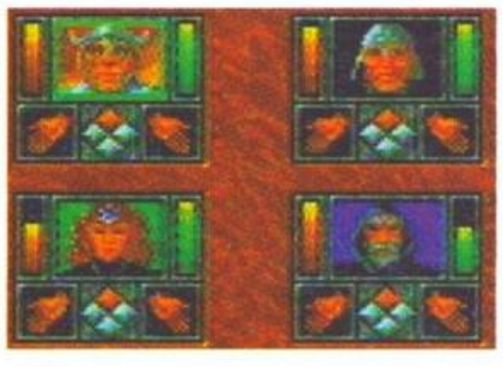
La trama: otto eroi di epoche antiche attendono racchiusi nella pietra che il continente di Kalynthia abbia nuovamente bisogno dei loro servigi. Il loro nemico di sempre, Bronakh, è stato creduto morto per oltre tre secoli, ma da qualche tempo i mostri che un tempo marciavano nelle sue armate hanno ricominciato a infestare la terra. Una delegazione viene quindi inviata per liberare gli eroi dal loro stato di animazione sospesa sotto al Tempio della Luce Celeste, ma qualcosa va orribilmente storto. Quattro degli eroi si risvegliano solo per ritrovarsi nel livello più profondo delle segrete del Tempio, nudi, disarmati, e con mostri ovunque...

Il giocatore può scegliere quali degli otto eroi saranno i "fortunati" che verranno liberati. La scelta è limitata perché la compagnia deve essere obbligatoriamente composta da due guerrieri, un mago e un chierico. Ogni personaggio è caratterizzato da un consueto set di punteggi in alcune caratteristiche fondamentali (forza, costituzione...), da un livello di punti ferita e da una serie di abilità particolari, che possono essere incantesimi o conoscenze particolari (come quella di prestare i primi aiuti a un ferito o di arrampicarsi).

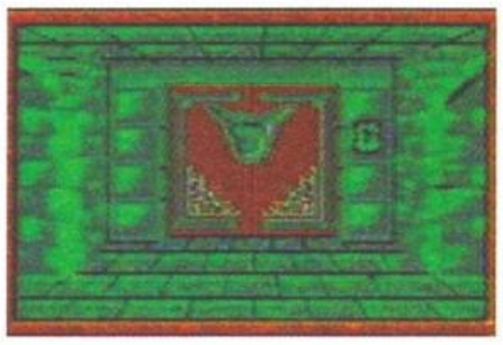
La scheda del personaggio rivela, prima ancora che l'avventura abbia inizio, le somiglianze con *Dungeon Master*: tanti quadratini nei quali incasellare l'equipaggiamento e gli oggetti raccolti. Quella del personaggio selezionato è sempre presente sullo schermo e questo è molto comodo, perché non è necessario un comando separato per richiamarla.

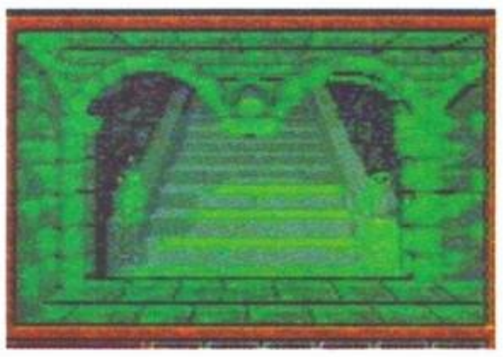
L'ambiente di gioco viene visto attraverso un'apposita finestra. La vista è in soggettiva e ci si sposta utilizzando le frecce direzionali. L'avventura inizia nei sotterranei del tempio della luce, ed i primi obiettivi degli avventurieri sono equipaggiarsi e uscire alla superficie. Il party è debolissimo, ma fortunatamente la presenza del mago e del chierico e dei loro incantesimi





(Sopra) La mappa del continente. All'inizio del gioco sbucate sotto il tempio in basso a destra. (Dx sopra) La schermata principale attraverso la quale controllate la maggior parte del gioco. (Dx sotto) Le icone dei personaggi. Il diamante illuminato indica la direzione verso la quale sono rivolti i nostri eroi.





(Dx) La grafica di porte e scalinate ricorda molto quella di altri titoli analoghi. Purtroppo nelle sezioni di gioco ambientate nei sotteranei è difficile distinguerle se sono poste a 90 gradi rispetto alla direzione di marcia.

riesce a sostenerlo durante le prime, difficili, battute di gioco.

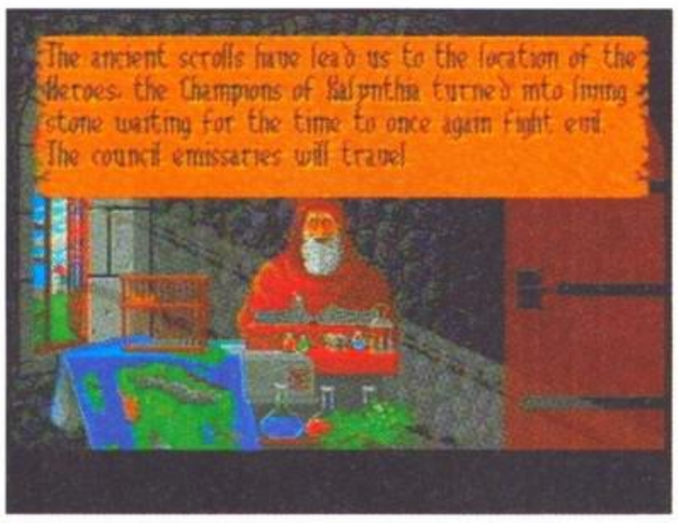
È a questo punto che il programma inizia a scricchiolare. Le avventure nelle segrete sono cloni di *Dungeon Master* ed *Eye of the Beholder*, ma rispetto a questi due titoli mancano di spessore. Per la maggior parte del tempo i personaggi vanno in giro ad uccidere mostri e a raccogliere chiavi che serviranno ad accedere ad altre zone del dungeon. Mancano rompicapi che stuzzichino l'ingegno ed il tutto sembra una versione computerizzata delle prime, rudimentali partite a D&D nelle quali si uccideva il mostro, si raccoglieva l'oggetto e si andava ad esplorare un'altra parte delle segrete. Inoltre la grafica con la quale l'ambiente di gioco è stato rappresentato è semplicemente irritante: poco definita, poco colorata e - difetto più grave - confusa. Una delle cose più difficili da comprendere è se c'è un corridoio laterale che si diparte da quello che stiamo percorrendo. È facilissimo non accorgersi di una diramazione e girare a vuoto per ore in cerca del dannato luogo in cui va utilizzata la chiave che abbiamo in mano. Sono debolezze significative che minano pericolosamente la giocabilità, ed è un peccato. Il lavoro sull'interfaccia utente, per esempio, è stato molto buono ed essa è molto più funzionale rispetto a quella di *Eye* o dello stesso *Dungeon*. Non secondaria è la presenza di un sistema di automapping (legata però al ritrovamento di un particolare oggetto). Si tratta di un aiuto che farà la felicità di tutti quegli aspiranti avventurieri che hanno problemi con i giroscopi - e che spesso sono costretti a rinunciare a questo genere di giochi proprio per questa solo apparentemente secondaria ragione. Il mondo esterno è visto dall'alto. L'icona che rappresenta il party si sposta per le terre di Kalynthia, visita le città, contatta personaggi non giocanti ed esplora torri, castelli e segrete. Le città sono gestite in modo simile a quanto avveniva nello storico *Phantasie III* della SSI: Molte icone che permettono di accedere a botteghe di armaioli, guaritori, gioiellieri, ecc... Nonostante nella confezione si proclami che il gioco condurrà i giocatori attraverso una completa esplorazione del mondo, appare evidente che l'ambientazione esterna è solo un pretesto per legare un'avventura nel mondo sotterraneo all'altra.

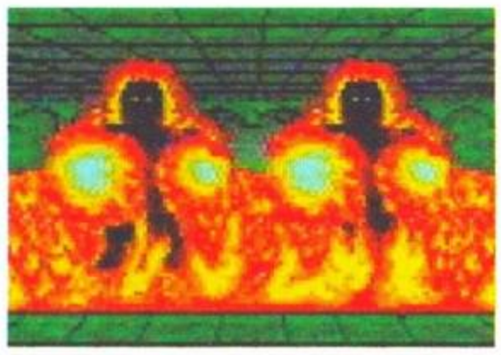
Abandoned Places, potenzialmente, non è affatto un brutto gioco ma richiederebbe una cura ed un'attenzione per i particolari molto superiore per porsi con successo in competizione con i suoi concorrenti. L'impressione è che lo sforzo profuso altrove nella realizzazione di un singolo complesso di segrete sia qui stato diluito nella creazione di un'intera avventura, con, come risultato finale, una significativa perdita di gusto e spessore. Ciò nonostante l'ottima interfaccia utente e la ricchezza dell'ambientazione rendono il titolo degno di essere segnalato. Se i prossimi giochi della serie riceveranno un'attenzione maggiore saremo realmente testimoni di un altro significativo passo nel cammino aperto, tanto tempo fa, da *Dungeon Master*.

Versione Amiga

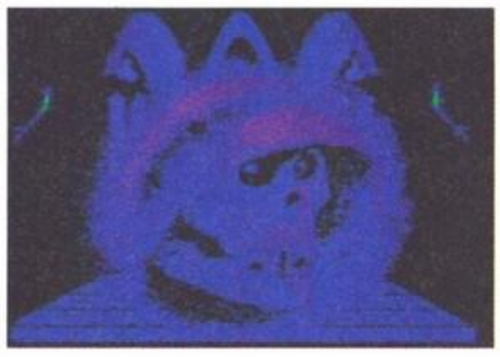
La grafica non sempre svolge il proprio lavoro. Le immagini dei personaggi sono rudimentali e perfino i colori appaiono scialbi. Ma la cosa più grave è che la rappresentazione delle segrete è confusa, e questo causa errori di direzione e rallentamenti inaccettabili in un avventura di questo tipo. Il sonoro è senza infamia e senza lode. Una maggiore cura nella stesura della struttura delle singole segrete avrebbe giovato. Complessivamente, consigliato agli avventurieri incalliti.

Uno dei nostri eroi in tutto il suo splendore. La presenza costante sullo schermo della scheda del personaggio facilita la gestione dell'avventura.





(Sx) Questi due elementali del fuoco sbarrano l'uscita del tempio del cielo.



***Knightmare* era un altro titolo che si rifaceva alla tradizione iniziata da *Dungeon Master*. Era ambientato in un unico dungeon, sebbene fosse diviso in quattro sotto-avventure. Era leggermente più ricco di cose da fare rispetto ad *Abandoned Places* e per questo, anche se di poco, la nostra preferenza va a lui.**

(Sopra) Due immagini della presentazione. La colonna sonora è indubbiamente una delle cose migliori di tutto il programma.

K VOTO

- Ambientazione vasta e ben curata.
- Presenza dell'opzione di automappaggio

- Grafica confusa in alcune sezioni di dungeon
- Singole avventure dotate di poco spessore

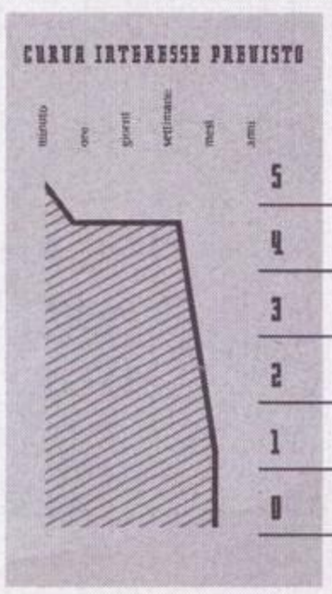
PROVE SU SCHERMO

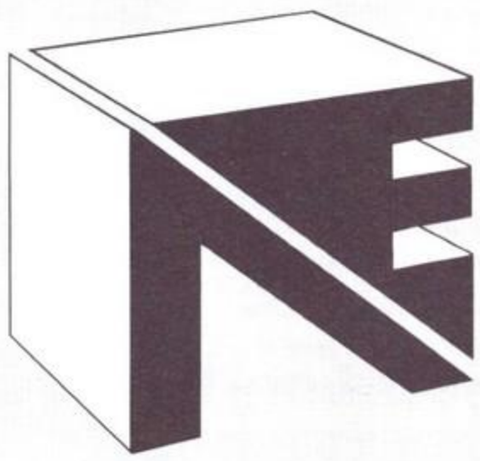
800 AMIGA

G	QI	A	FK
4	6	7	7

Se conoscete i precursori di *Abandoned Places* potrete iniziare a giocare immediatamente, ma l'interfaccia utente funzionale ed intuitiva aiuterà anche gli altri ad impadronirsi in fretta dei meccanismi di gioco. L'avventura è lunga e vasta, ed occorrerà un po' per terminarla. Il livello di coinvolgimento sarà costante ma non altissimo, ed una volta che l'avrete terminata... aspetterete il seguito!

ABANDONED PLACES

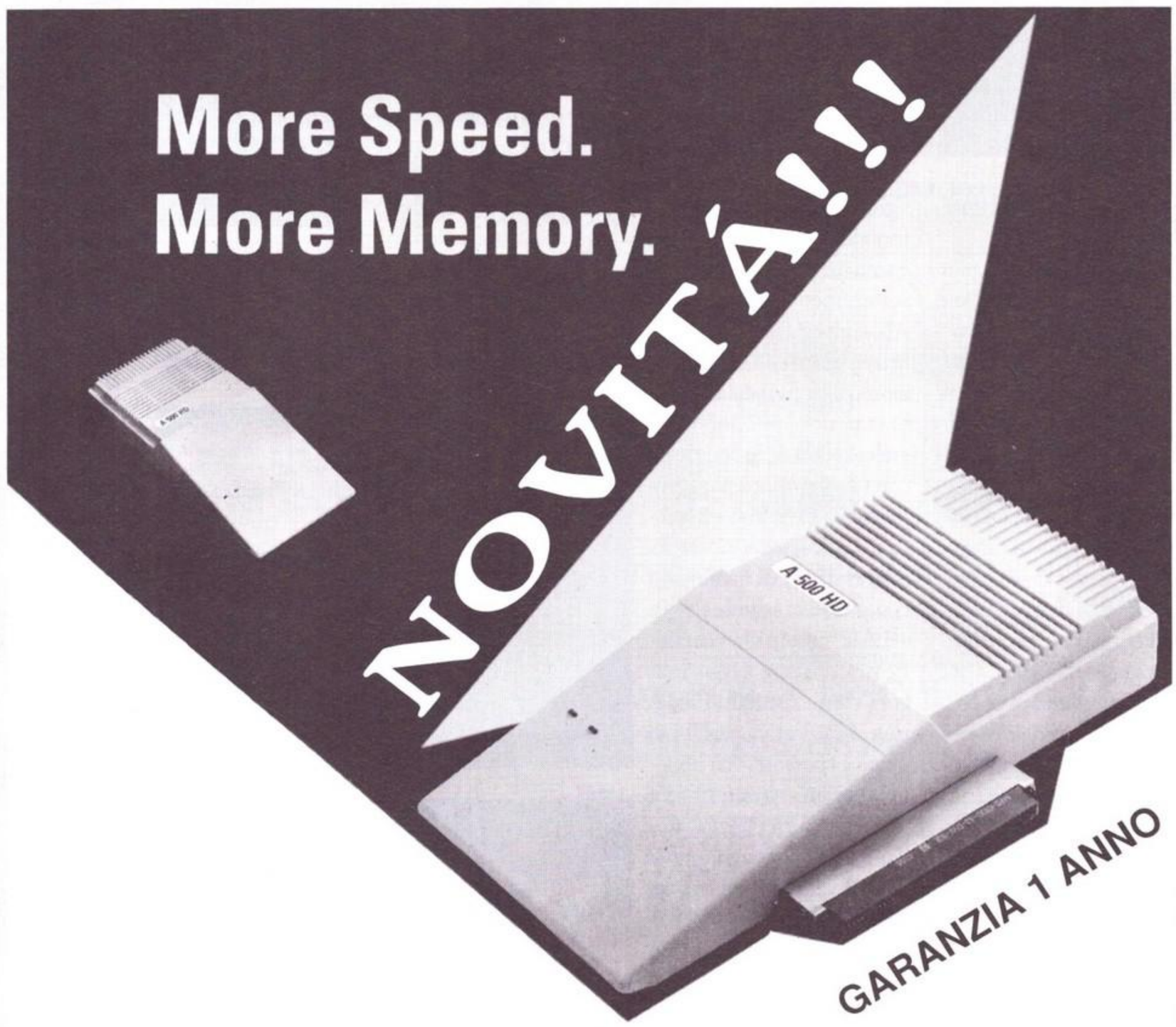




NEWEL® srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA



"TURBO DRIVE" HARD DISK ESTERNO PER AMIGA 500 ESPANDIBILE, RAM FINO 8 MB, SLIM LINE

disponibile versione: 52 MB QUANTUM £ 890.000

£ 190.000 per espansione di 2 MB !!!

Versione 120 MB £ 1.190.000

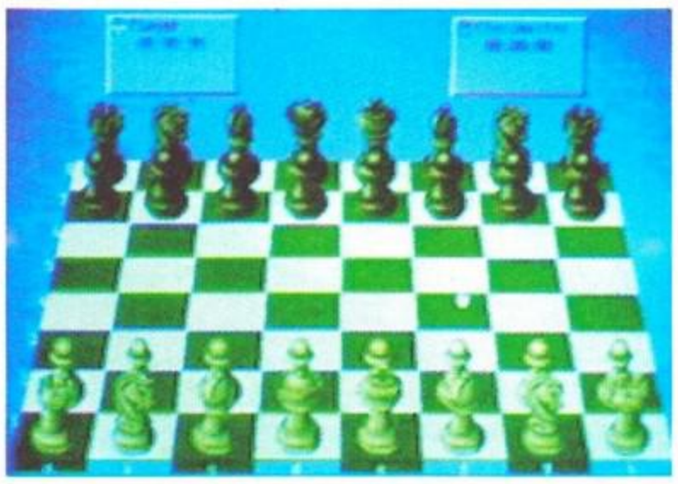
Disponibile anche versione per AMIGA 2000

A tutti gli acquirenti in **OMAGGIO** "MOUSE AMIGA" SUPERSENSIBILE, SEMPRE UTILE!!!

Tutti i prezzi sono IVA compresa

The CHESSMASTER 3000

Ben poche cose sono rilassanti come una sana e tranquilla partita a scacchi con il proprio elaboratore oppure, meglio ancora, con un amico altrettanto appassionato del gioco che da un paio di migliaia di anni diverte grandi & piccini.



(Sopra) La sfida ha inizio...
(Sotto) Notate il simpatico set di pezzi.

Onore, gloria e (speriamo!) anche vendite ad un buon prodotto che ricalca i fasti di *Chessmaster 2100* dal quale il nuovo *Tremila* si differenzia per diverse caratteristiche inedite che ne fanno un acquisto obbligato per tutti gli amanti degli scacchi.

Su tutte, l'intelligenza artificiale del programma, che è addirittura in grado di suggerire la mossa più opportuna, non semplicemente con una coppia di coordinate, bensì in un inglese "conversato" nel quale si motiva la scelta come se l'avviso venisse da un essere umano invece che da una macchina.

Nel programma troviamo anche un eccellente corso di autoistruzione nel quale *Chessmaster 3000* può controllare e guidare i progressi del giocatore, unitamente a caratteristiche di analisi in tempo reale della situazione di gioco: ricerca della soluzione per uno scacco matto che non riusciamo a vedere (avete presente i quesiti della Settimana Enigmistica tipo "matto in tre mosse"?), copertura della scacchiera, mosse consentite e pezzi potenzialmente "sotto cattura"; tutte, chiaramente, (dis)inseribili a piacimento.

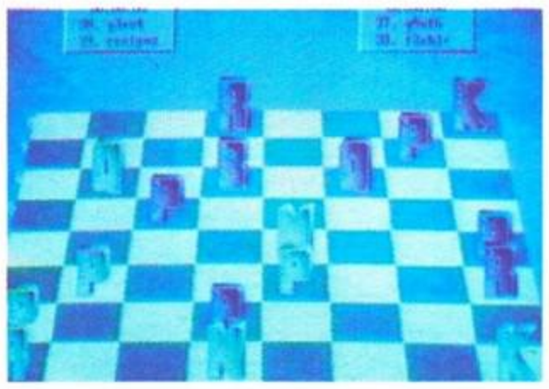
Altrettanto curati sono gli algoritmi del gioco, non tanto per il dichiarato aumento di abilità nel gioco (non verificabile da un giocatore del mio livello!; NdR), quanto per la notevole velocità di risposta del computer e per la possibilità di sfidare diverse "personalità" scacchistiche quali il principiante, il maestro, il "mangiapedoni", etc., oltre agli stili di gioco di alcuni grandi campioni del passato, il tutto ampiamente modificabile e personalizzabile.

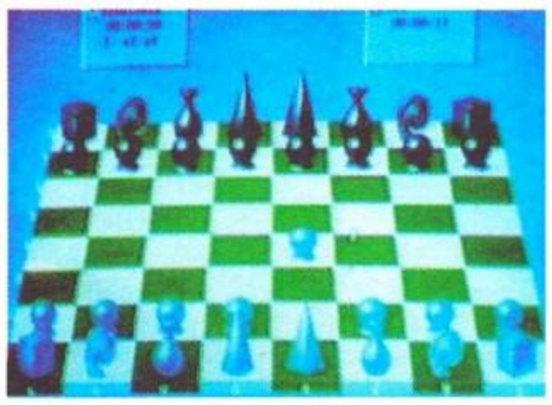
Molto completi anche i controlli sulla durata del gioco: si può impostare un tempo illimitato, quanti minuti deve durare il gioco oppure la singola mossa, quante mosse fare in quanti minuti, quanto il programma deve analizzare le mosse successive, etc., con la possibilità di distinguere il tempo limite per il bianco ed il nero.

Se si preferiscono le sfide collettive è anche presente un'opzione torneo nella quale si possono iscrivere fino a dieci partecipanti con qualsiasi combinazione di giocatori umani e/o controllati dal computer.

Non manca neanche la possibilità di farsi valutare dal programma per stabilire il proprio livello di abilità secondo le classi riconosciute dalla U.S.C.F. (Federazione Scacchistica degli Stati Uniti) e poter così rendersi conto del proprio valore secondo un metro di giudizio ufficialmente riconosciuto.

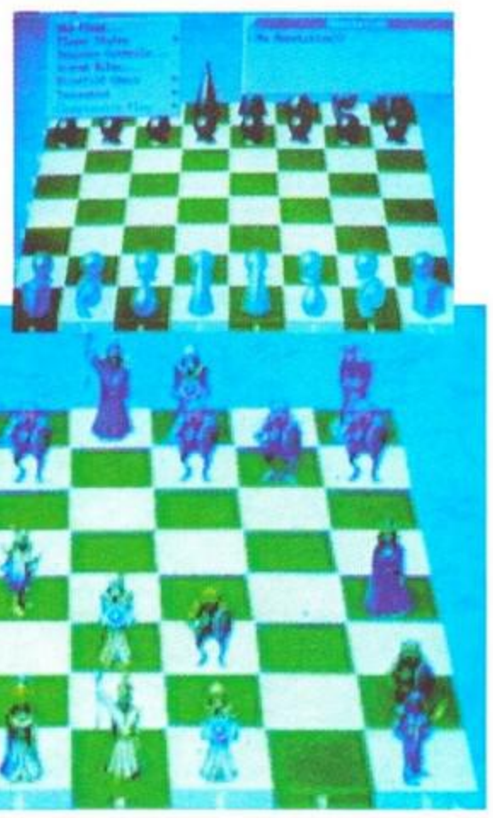
Veramente potenti, infine, le routine di gestione dei file in input ed in output: completo database delle regole U.S.C.F., 150 partite classiche dalle quali imparare (inclusa la sfida di Lione 1991 tra Kasparov & Karpov!), possibilità di salvare, caricare (ovvio...), cancellare, e spostare qualsiasi partita, ottima interfaccia con i più popolari programmi di database di scacchi (5 notazioni diverse!) e di leggere/scrivere anche file ASCII o stampare partite, mosse e scacchiere anche in modalità grafica.





Più i pezzi sono strani e più ci si diverte!
(Sotto) I menù sono decisamente completi

Decisamente valida anche la grafica, supportata da un'ottima interfaccia utente a menù, con la quale è possibile visualizzare diversi set di pezzi, così come orologi personalizzati e scacchiere in 2D oppure in 3D.



PROVE SU SCHERMO

Genere Strategia
Casa The Software Toolworks
Sviluppatore Henrik Markarian
Prezzo L. N.C.

K VOTO

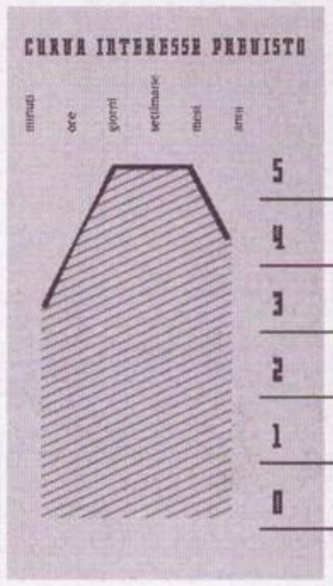
- Grafica eccellente
- Menù semplici ed immediati
- Enorme varietà di opzioni

- Richiede un disco fisso per la versione VGA
- Occupa non poco per essere un programma di scacchi
- È totalmente in lingua inglese

920 PC

G	QI	A	FK
9	9	7	7

Si fa una fatica non indifferente a trovare difetti in un prodotto simile; probabilmente il più' grosso per molti di voi a cui non piacciono gli scacchi è che *Chessmaster 3000* è un programma di scacchi... ma, se così fosse, probabilmente non sareste arrivati a leggere sino qui.
Dal momento che ci siete, però, posso solo esprimere un positivo apprezzamento per il programma scacchistico semplicemente più completo (attenzione: non migliore...) che abbia mai visto, documentazione inclusa.



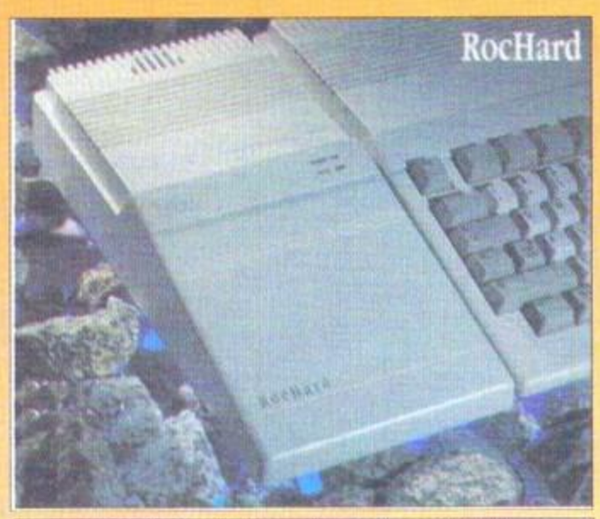
PROFESSIONAL

SOFTWARE

3D Profess. 379000
3D Text Anim. 69000
A-cad transl. 229000
A-max II.....309000
A-talk III.....129000
AC/basic.....249000
AC/fortlan 379000
Acad translat...289000
Advantage.....249000
Amiga Logo 129000
Amigavision.....189000
Amos 3 D.....89000
Amos 1.2 129000
Analyze 99000
Animagic 179000
Arexx 69000

Draw 4D 309000
DSM disassemb. 89000
Dude Directory ..69000
Dyna cad 1235000
Excellence 2.....249000
Express copy 69000
Fractal pro.....129000
Future design 3D 99000

Music box A 79000
Music box B 79000
Music mouse.....99000
Music X.....379000
Music X jr.....189000
My paint v 2.....69000
Nag plus v 3.1...129000
Nag plus v 4.0...129000
Oline platinum.....89000
Outside in 2.0....179000
Pageflip.plus 199000
Pagerender 3D..199000
Pagesetter II.....159000
Pagestream 2.1.379000
Roll em 189000
Rules tools 79000
Saxon pubb. 1.1.499000
Scala 499000
Scanlab.....189000
Scene generator 69000
Screen ext. 119000
Screeen maker..489000
Sculpt 3D XL.....229000
Sculpt anim. 4D .619000
Service ind.acc .129000
Show maker.....489000
Simplifiedlib II bench
March 129000
Skyline BBS.....189000
Solar system 39000
Sonix 99000
Sound master....239000
Source level.....189000
Space design 49000
Spectra color ..129000
Spell a fari 49000
Starfields.....79000
Structured clip art P
Draw.....79000
Studio fonts 59000
Sub heads.....89000



ROCHARD 52Mb
Espandibile 8Mb con moduli SIM
L.990.000

Art depart. 119000
Art depart pro. 299000
Audio Master IV 129000
Audio Mast. III ...129000
Audition 4.....129000
Aztec C dev. 379000
Aztec C pro. 249000
Bad.....69000
Bars & Pipes 249000
Bbs pc 4.2 169000

Gomf 3.0 49000
Graphic design..159000
Harmony.....129000
Hd express.....49000
Icon magic 79000
Image link 249000
Imagemaster.....249000
Introcad.....69000
Introcad plus....129000
Jforth 229000
Kcs 3 349000

Benchmarc M2 ..249000
Blitz basic 189000
Broad.titler II...489000
Caligari cons. ...309000
Can do.....189000
Cape 68K.....119000
Cell animator....189000
Cine Link.....379000
Cross dos 49000
Cynius ed pro....129000
Db man V 369000
Deluxe maps 359000
Digiworks 3D.....159000
Director 2.0 159000
Diskmasters II 89000
Distant suns.....89000
Dj helper 69000
Dos 2 dos.....69000

Kcs 3.5 level II..499000
Kcs 1.6 309000
Korg M1 189000
Lattice C 5.11....379000
M 249000
Mac 2 dos.....129000
Macro 68 189000
Macro paint 179000
Maxiplan plus....129000
Mega paint.....309000
Microfiche F.....129000
Midi quest 319000
Midi rec studio....89000
Minix 1.5 205000
Modeller 3D.....129000
Movie clips 49000
Movie setter 89000
Mr backup pro 69000
Multimedia kit.....79000

Super clips.....39000
Super clips II 39000
Superdj 2.0 39000
Superback 99000
Surface master ..49000
Synthia II 159000
Take stock 69000
Talking animat.....69000
Tate fonts.....89000
TCP/IP.....249000
Textcraft plus..129000
TGA link 379000
Tiger club 129000
Title page.....249000
Top form 2 119000
Transp contr 379000
Transwrite.....89000
Trigonometry.....69000

XCAD design pal .189000
X cad pro.....619000
X copy pro.....89000
X shell.....249000
XOR 379000
Zoetrope.....179000

HARDWARE

AD lib 195000
AT once.....390000
AT once plus.....549000
Baseboard 0/8 ...204000
Boot df1 29000
Cavo 4 joy. 19900
Colorbrust 960000
DCTV.....799000
Digiview 4.0.....232000

ALEX Mail Service

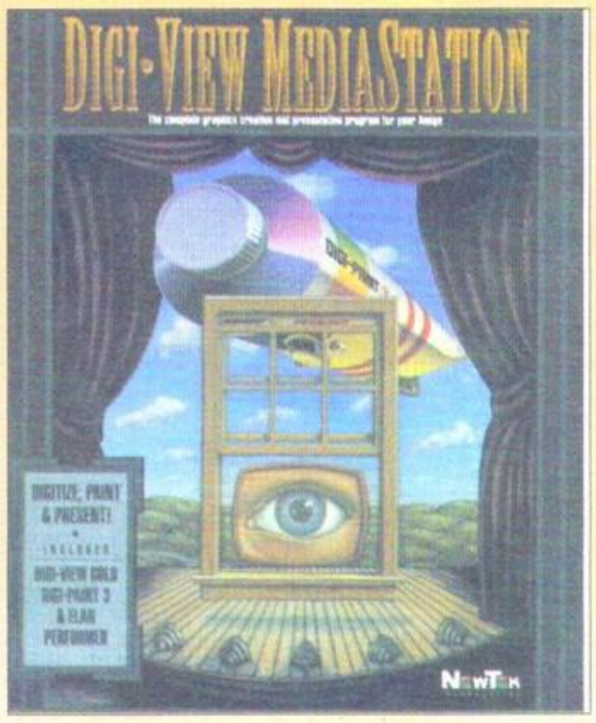
Servizio di vendita per corrispondenza

True basic 129000
Turbo silver.....249000
T silv converter .39000
T silver video 49000
Tv graphics 69000
Tv graphics II.....69000
Tv objects.....69000
Tv show v2.....129000
Tv text pro 209000
Ultraforms page 39000
Ultraf pstream ...39000
Video effec 3D ..249000
Vid effec 3Dpal .299000
Vid fonts II 129000

Vid titler 3D 189000
Vid toast ult.....69000
Video toaster 39000
Video tools 379000
Vidgraph fonts ...79000
Videoscape3D 249000
Vintage air 49000
Visionary 129000
Vista pal.....79000
Vista pro 189000
Vista pro pal 189000
Vista 1.2.....79000
Word perf 4.1...349000
Works platin.....249000
X cad 3D 619000
X cad design II ...189000

Drive 5"1/4ext ...284000
Drive 3" ext 160000
Drive 3" A500int.145000
Drive CDTV 199000
Espansione 512....69000
Esp.1Mb 500+.....169000
Fliker fixer.....499000
Fliker free500...598000
Future sound.....155000
Genlock MKII+ 390000
Genlock rot + ...569000
Internal TBC 1520000
Kickst. 2.0/1.3 69000
Kickst.1.2/1.3 69000
Light pen.....35000
Light pen pro.....170000
MIDI.....49000
MIDI gold.....105000

Mini gen.....399000
Mouse rotec.....39000
Mouse selector...29000
Optical mouse....109000
Perfect sound...135000
Prog.68040 3500000
Shppire accel. ...565000
Sharp JX 100....1300000
Sharp JX 300....3760000
Syncro exp.3 49000
Sketchmaster....720000
Sound blaster ...323000
S.blaster MCV 439000
S.blaster pro 410000
Sound master 230000
Sound mast 2.....299000
Televideo am. 199000
Thunderboard ...195000



Commodore

Amiga 500 680000
Amiga 500 plus 1Mb + kickstart 2.0 730000
Amiga 500 plus appetizer 759000
Amiga 2000 1Mb + amigavision 1360000
Amiga 3000 25/100 .....disponibili
Amiga 3000 tower 25/200Mb .....disponibili
A 590 hard disk 20Mb A500 650000
1084 S monitor stereo.....455000
1960 monitor VGA multisync 720000
1930 monitor VGA.....610000
A 10 casse esterne amplificate 69000
A 1011 drive esterno amiga 169000
A 2010 drive interno A 2000 165000
A 2088 scheda Janus XT + drive 570000
A 2286 scheda Janus AT + drive 835000
A 2301 scheda genlock.....299000
A 2320 scheda de-interlacer.....399000
A 2630 scheda accell. 68030+ 1890000
A 2630/4 scheda accell. 68030+4Mb 2390000
A 3010 drive interno A 3000 179000
CD TV.....1150000
Tastiera CD TV.....120000
MPS 1230 stampante à aghi 299000
MPS 1550 stampante a colori 399000
MPS 1270 stampante ink jet 299000
Garanzia 12 mesi Commodore Italia

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
Cso. Francia 333/4 Torino
ALEX COMPUTER 2
Via Tripoli 179/b Torino

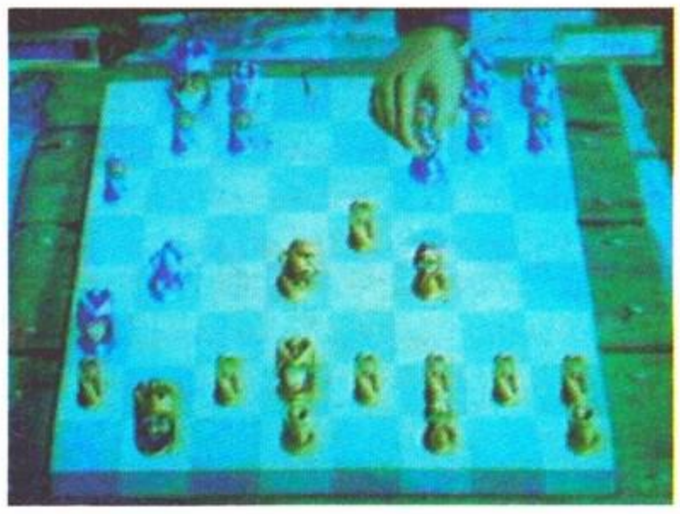
SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

ORDINI Tel. 011/773114 Fax 011/773100

SARGON V

Così come vi sono numerosi titoli per chi preferisce gli spara e fuggi o, più in generale, i videogiochi arcade, anche gli amanti dei passatempi-relax possono sognare grazie ad una serie di prodotti di cui questo *Sargon V* rappresenta l'ultima puntata dei titoli dedicati all'utenza "riflessiva" dei passatempi ludici.



Simpatica la mano animata che sposta "fisicamente" i pezzi!

Qui, infatti, non ci sono né alieni da massacrare né punteggi mega da infrangere ma bisogna "solamente" muovere dei pezzi su una scacchiera per sfidare il quinto discendente della dinastia dei Sargon; una gloriosa serie di programmi che dagli otto bit si è evoluta sino alla presente versione che rappresenta il meglio della gamma.

Si tratta di un programma molto curato dal punto di vista grafico che include persino l'animazione della mossa con una mano "umana" che solleva il pezzo da muovere e "lo dirige" verso la casella d'arrivo.

Sono selezionabili i tradizionali pezzi di plastica, così come quelli di metallo, i "fantasia" etc., ed anche la scacchiera può essere tradizionale, di legno, oppure di splendido marmo/alabastro, in 2D oppure in tridimensionale.

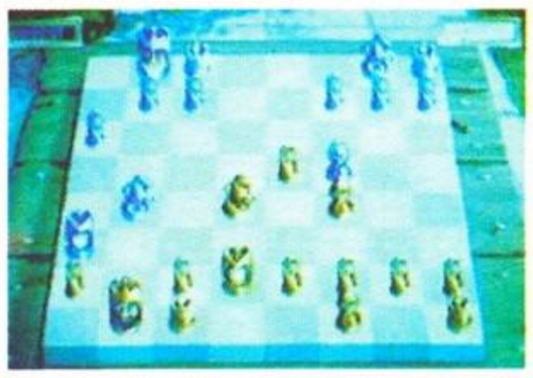
L'intelligenza artificiale di *Sargon V* gli consente di suggerire la mossa migliore, così come di "pensare" anche quando la mossa non tocca a lui, in modo tale da aumentarne la potenza di gioco.

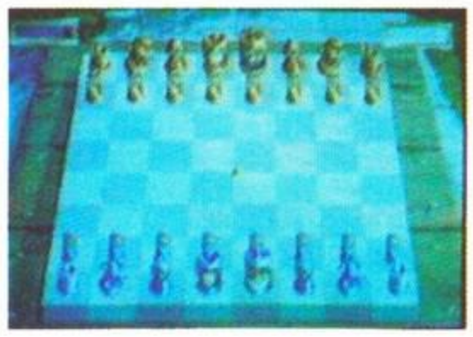
Anche qui non mancano gradite opzioni di controllo per i settaggi del programma quali i tempi di risposta, la durata del gioco, il numero totale di mosse, la modalità torneo e tutta una serie di limitazioni che si possono imporre al gioco per trovarsi di fronte lo sfidante che si desidera, sia per il principiante che per l'esperto di scacchi.

Per chi vuole cominciare dall'inizio vi è un utile corso di autoapprendimento, così come una serie di partite famose che potranno essere studiate con l'aiuto di Sargon per migliorare il proprio stile di gioco.

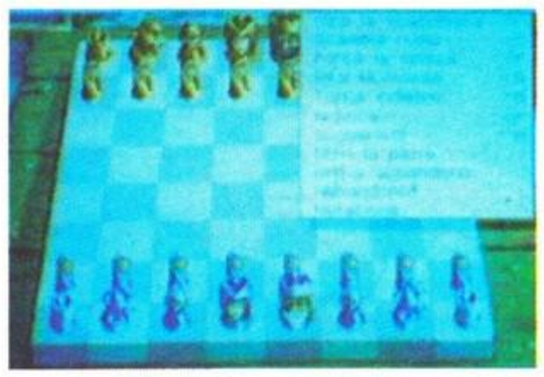
Chiaramente il programma include la possibilità di salvare le partite o di stampare la situazione di gioco (elenco mosse, scacchiera, etc.) oltre che, naturalmente, mostrarle a video.

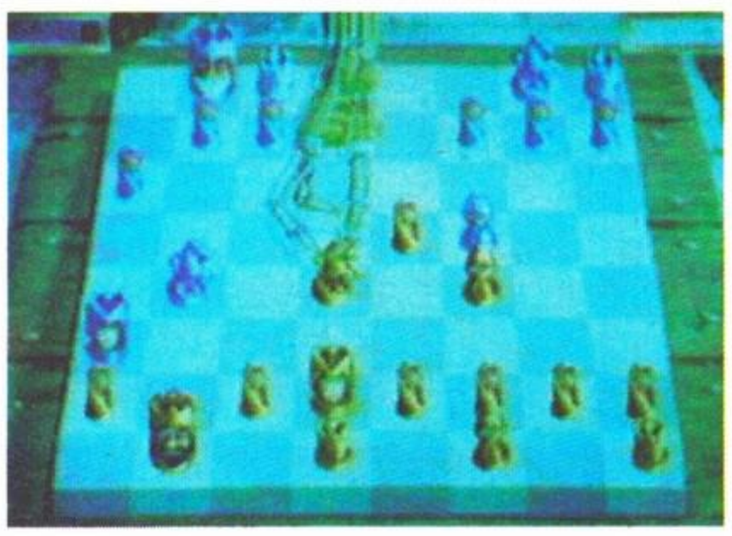
Come già indicato è molto valida anche la veste grafica, coadiuvata da degli ottimi menù a discesa usabili tanto da tastiera quanto da un caldamente consigliato mouse.L'ultima osservazione degna di considerazione per *Sargon V* riguarda la sua totale traduzione in lingua italiana, tanto del manuale che del programma stesso!





Anche in Sargon V la scacchiera è visualizzabile in 2D o 3D





Ecco la mano di Sargon che effettua la sua mossa!

PROVE SU SCHERMO

Genere Scacchi
Casa Activision
Sviluppatore Dan & Kathe Spracklen
Prezzo L.N.C.

K VOTO

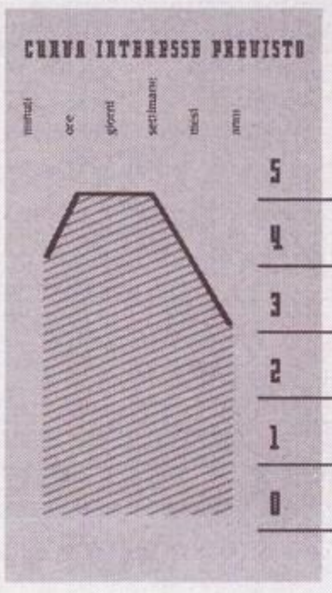
- Grafica animata eccellente
- Prodotto in italiano
- Occupazione su disco ridotta

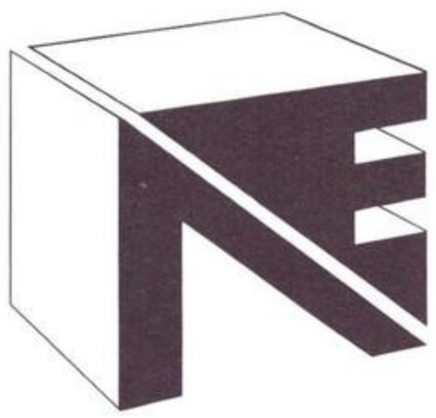
- Prodotto non completo rispetto alla concorrenza
- Traduzione ed adattamento non impeccabili

915 PC

G	QI	A	FK
9	9	7	7

In rapporto allo spazio che vi porta via su disco offre davvero molto anche se si tratta di un prodotto estremamente "giocoso" e, come tale, prevalentemente adatto all'utenza più "sbarazzina".
Se, del resto, avete problemi con l'inglese la sua scelta è quasi obbligatoria in quanto in giro non c'è davvero alternativa, ma se l'inglese non vi spaventa forse dovreste pensarci bene...





NEWEL® srl

Computer e accessori
20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 323492
Tel. Uffici (02) 3270226
Fax 24 ore (02) 33000035
Tel. Uff. Spedizioni (02) 33000036

Richiedi il nostro nuovo catalogo

NEWEL OFFRE OLTRE 3000 ARTICOLI PER IL TUO PERSONAL COMPUTER AI PREZZI PIU BASSI D'ITALIA

QUANTO COSTA IL TUO PC?

POCO, POCHISSIMO CON I NUOVI PC NEWEL 286 PLUS!

GARANZIA 1 ANNO TOTALE!!!

OMAGGIO
MOUSE MICROSOFT COMP.
& 10 GIOCHI!!!!!

ESEMPIO:

286 16/21 MHZ.
1 MB RAM
1 DRIVE 3 1/2 (1,44 MB)
1 HARD DISK 50 MB
1 SCHEDA VGA 256K
1 S. PARALLELA
2 S. SERIALI
1 TASTIERA ESTESA

+ MONITOR VGA "COLORI"
L. 1.490.000 IVA COMPRESA!

PRESENTA QUESTA RIVISTA ALL'ACQUISTO DEL TUO PC PLUS 286/386 O 486 RICEVERAI COMPLETAMENTE GRATIS IL FANTASTICO PACCHETTO SOFTWARE WINDOWS 3.0 ITALIANO (ORIGINALE) "FANTASTICO"

Suond Blaster Plus 2.ø Per il tuo PC

OFFERTA
NEWEL
L. 249.000

ATTENZIONE!

Ricorda, un computer non può essere acquistato ovunque, ma solo rpesso una organizzazione specializzata che è in grado di consigliare e assistere il cliente prima e soprattutto dopo la vendita!!!
La NEWEL è una società che opera nel settore oltre 10 anni. Noi trattiamo tutte le migliri marche, e quindi siamo in grado di opffrire il computer che si addice di più alle vostre esigenze.
Da noi non trovi soltanto il computer ma anche tutto ciò che ti può servire successivamente, hardware & software.
Pensaci, prima di comprare il tuo computer!

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO SEMPRE IVA COMPRESA.

Marzo pazzerello, se vedi il sole prendi l'ombrello. Voi invece leggete le strisce. In queste pagine, infatti, recensiamo in modo rapido e veloce quelle novità che non trovano spazio per avere più pagine. Il fatto di comparire in *Striscia il gioco* non significa che non sia un titolo di valore. Semplicemente vuol dire che in maniera veloce vogliamo darvi tutte le informazioni necessarie. Così una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se quel gioco può entrare nella vostra raccolta...

FANTASTIC VOYAGE

Twentieth Century Fox, Amiga, L. 59.900

Se un film ha ottenuto diversi premi, i favori della critica cinematografica e, soprattutto, un grande successo nelle sale, è facile che prima o poi ne venga tratto un videogioco, anche se il film in questione risale a 28 anni fa. *Fantastic Voyage* (*Viaggio Allucinante* in Italia) fece la sua comparsa nei cinema nel lontano 1965, vincendo, l'anno dopo, diversi premi e riconoscimenti per gli effetti speciali. Ancora oggi questo film è considerato uno tra i migliori del suo genere. Dopo questa premessa a scopo informativo passiamo al gioco vero e proprio. La trama è semplice: a bordo del sottomarino Proteus, sei stato miniaturizzato e iniettato nel corpo di uno scienziato in stato di coma profondo. Per salvargli la vita, bisogna navigare in un labirinto di vasi sanguini, alla volta del cervello, combattendo anticorpi, leucociti e sopratutto i pericolosissimi virus. Arrivati al cervello, bisognerà distruggere con un laser il grumo di sangue che minaccia la vita dello scienziato.

La versione Amiga di *Fantastic Voyage* ha una grafica superba, molto dettagliata e suggestiva con degli effetti di luce ben realizzati. Degno il sonoro, le opzioni e infine i caricamenti, fortunatamente ridotti al minimo indispensabile. L'unica pecca che si può riscontrare è l'eccessiva difficoltà del gioco, ma per fortuna i "continua" sono infiniti. Chi, comunque, ama questo tipo di giochi e, sopratutto, non ha problemi di portafoglio troverà in *Fantastic Voyage* un prodotto interessante.

786 AMIGA

G	QI	A	FK
9	4	7	5

4D SPORTS DRIVING

Mindscape, Amiga, L. 59.900

Ok gente, non può andare sempre bene, la fortuna ci arrise con *4D Sports Boxing*, ugualmente fluido e divertente nelle versioni per Amiga ed MS-Dos, ci deride oggi con questa simulazione di pilotaggio sportivo da tempo apprezzata sui PC; si tratta una specie di *Hard Driving* elevato al quadrato, con la possibilità di scegliere tra un ampio catalogo di vetture gran turismo da guidare su tracciati di varia lunghezza e difficoltà, editabili o progettabili ex-novo.

Il gioco in sé non ha perso nulla nella conversione di formato: tutto identico dai menu alla grafica digitalizzata (praticamente VGA), dallo scheletro vettoriale delle auto all'audio (Soundblaster); vi e` persino la possibilità di utilizzare la tastiera in sostituzione del fido joystick per affrontare i tracciati. Il problema è il "4D Engine", ovvero l'algoritmo che gestisce la grafica vettoriale, che, se funzionava egregiamente per muovere i pugili del primo programma della serie, si rivela molto adatto quando si tratta di far sgommare le auto sull'asfalto simulato (non sono Carlà, non preoccupatevi): se cercate di usare il livello maggiore di dettaglio vedrete il vostro computer prendersi il quarto d'ora accademico tra un frame e l'altro; scegliendo una definizione inferiore la velocità migliora ma il fascino del gioco decade in egual misura.

Brutte nuove anche per i possessori di schede acceleratrici: per ottenere la fluidità di un 386 SX dovete avere almeno un 68040! Un vero peccato, soprattutto se avete visto quello che fa *Grand Prix*.

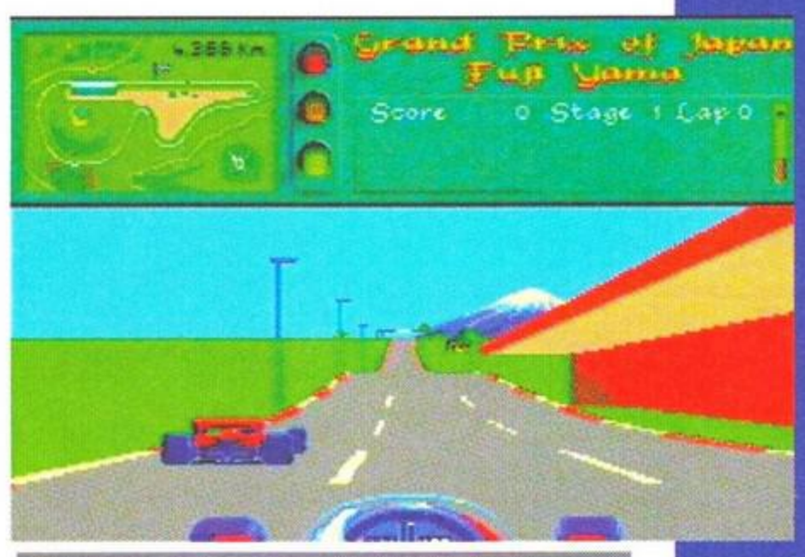
820 AMIGA

G	QI	A	FK
7	5	7	6

VROOOM

UbiSoft

Siete appassionati di Formula 1? Eravate convinti che F1 Grand Prix fosse il gioco migliore nel suo genere, insuperabile almeno fino al 2010?Beh ora è uscito Vrooom, e dopo averlo giocato posso assicurarvi che resterete della vostra idea. Siamo di fronte ad uno di quei giochi che non hanno un unico grande difetto, ma si dimostrano un vero e proprio campionario di piccole imperfezioni e sciatterie, derivanti fondamentalmente da un progetto iniziale non ben delineato.L'intendimento dei programmatori era probabilmente quello di creare un arcade di lusso, con grafica bitmap mescolata a vettori, che offrisse contemporaneamente la sensazione della simulazione (le sei marce ed i sei circuiti) e la giocabilità che deriva dalla semi-indistruttibilità e dalla facilità di pilotaggio. Se l'idea poteva essere buona, anche se non originalissima, la realizzazione lo è stata molto meno, principalmente per la macchinosità dei comandi, soprattutto se si utilizza un mouse, e la scarsa integrazione tra vettori (belli) e sprite tradizionali (discreti ma pessimamente gestiti). A tutto ciò va aggiunto un sonoro indegno di Amiga ed occasionali scadimenti nell'aspetto visivo in un prodotto che non riesce ad entusiasmare nello stesso modo di giochi analoghi meno ambiziosi ma più divertenti (mi riferisco a Warm Up dell'Idea per non parlare dei vari Monaco GP e affini).Come dicono i professori quando danno indirettamente degli imbecilli agli alunni recalcitranti "L'impegno non si discute ma i risultati mancano".



630 AMIGA

G	QI	A	FK
6	4	3	4

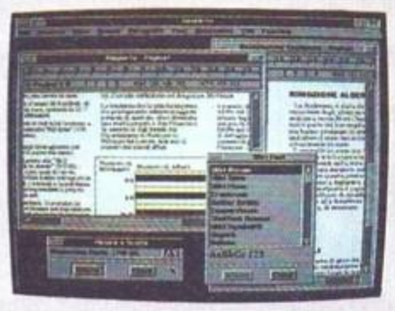
GEOWORKS

ENSEMBLE™

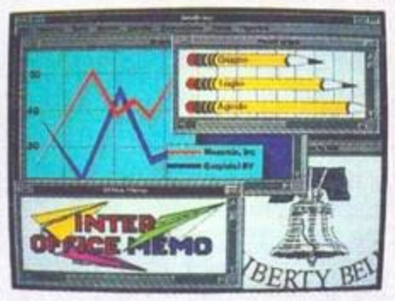
A GRAPHICAL ENVIRONMENT AND PRODUCTIVITY APPLICATIONS

VERSIONE 1.2
L. 349.000
Iva Inclusa

PACCHETTO INTEGRATO IN AMBIENTE GRAFICO



COMPRENDE INFATTI:
GEOWRITE-SLENDIDO PROGRAMMA DI WORD PROCESSING **(WYSIWYG)** CHE OFFRE UNA RICCA COLLEZIONE DI FONT SCALABILI DA 4 A 792 PUNTI IN DIVERSI STILI, IMPAGINAZIONE A PIU' COLONNE ED UN CORRETTORE ORTOGRAFICO CON OLTRE **300.000** VOCABOLI INCREMENTABILI.



NONCHE':
GEODRAW- FACILE PROGRAMMA DI DISEGNO ORIENTATO AGLI OGGETTI. CONSENTE LA ROTAZIONE DI IMMAGINI E TESTI. UN VERO E COMPLETO DESKTOP PUBLISHER SEMPLICE E DIVERTENTE DA USARE.
E ..... ALTRI 5 APPLICATIVI.

PIU' FACILE É IMPOSSIBILE !

Copyright © 1991, 1990 GeoWorks. Tutti i diritti riservati. GeoWorks, Ensemble, GeoWorks Ensemble, GeoWrite, GeoDraw sono trademarks della GeoWorks. DUTCH and DUTCH FOTO LAVIT

*É compatibile con il task del DOS 5.0, quindi consente di mantenere attivi più programmi DOS contemporaneamente. *Supporta le reti locali Novell®, LANtastic™ e LAN Manager™.

Sistemi richiesti: IBM XT, AT, PS/1, PS/2 od altri PC compatibili al 100%; 512K RAM; Hercules, CGA, EGA, VGA, MCGA; DOS 2.0 o superiore; hard disk con 5MB di spazio libero; mouse. GeoWorks Ensemble é compatibile con oltre 400 stampanti di larga diffusione, PostScript® comprese.

PER RICEVERE UN DEMO DEL PRODOTTO SPEDITE QUESTO TAGLIANDO A:
LEADER PC LINE -VIA MAZZINI, 12 - CASCIAGO (VA). **K**

NOME .....
COGNOME .....
VIA ..... N° .....
CITTA' ..... PROV ..... CAP ..... TEL .....

Per informazioni telefonate a: **LEADER PC LINE** -Tel. (0332) 228.050

WILLY BEAMISH

820 AMIGA
G 9 QI 8 A 7 FK 7

Sierra - On - Line, Amiga L. 89.900

Evviva, mamma Sierra non ha abbandonato gli amighisti! La regolarità delle uscite sta diventando proverbiale: prima l'MS-Dos, dopo 15 giorni Amiga.

Willy Beamish è un'altra nota che compone il "crescendo maestoso" di questa storica software house nel campo degli adventure, diretto magistralmente dallo sviluppatore Dynamix. Tecnicamente credo si sia raggiunto l'apice, nonostante i limiti emersi dalla prova su schermo della versione PC che non posso che sottoscrivere; anche su questa macchina la grafica è ai massimi livelli ed il sonoro segue a ruota, contribuendo al coinvolgimento dell'avventuriero nell'esplorazione delle numerosissime locazioni. Tutto questo, però, si paga in termini di spazio occupato sui dischetti, che sono ben 12, e di RAM necessaria a gestire la mole di dati, che esclude subito i possessori di soli 512K dalla lista dei possibili acquirenti.

A dire il vero la configurazione ideale comprende anche un hard disk con almeno 8 Megabyte disponibili in quanto l'attesa per il caricamento da dischetto rischia di rendere l'esplorazione molto meno avvincente; è un po' come vedere un film alla Indiana Jones con interruzioni pubblicitarie ogni tre minuti; a conti fatti un programma nato per utenti "ricchi" che effettivamente sono una minima parte, almeno tra i Commodoristi.

Al di la di queste speculazioni, se siete appassionati di avventure dinamiche e vi sono piaciuti *Rise of the Dragon* e *Heart of China* non perdete *Willy Beamish*, sarebbe un peccato.

VOTO VERSIONE PC 805

WING COMMANDER 2 - SPECIAL OPERATIONS 1

800 PC
G 10 QI 9 A 3 FK 8

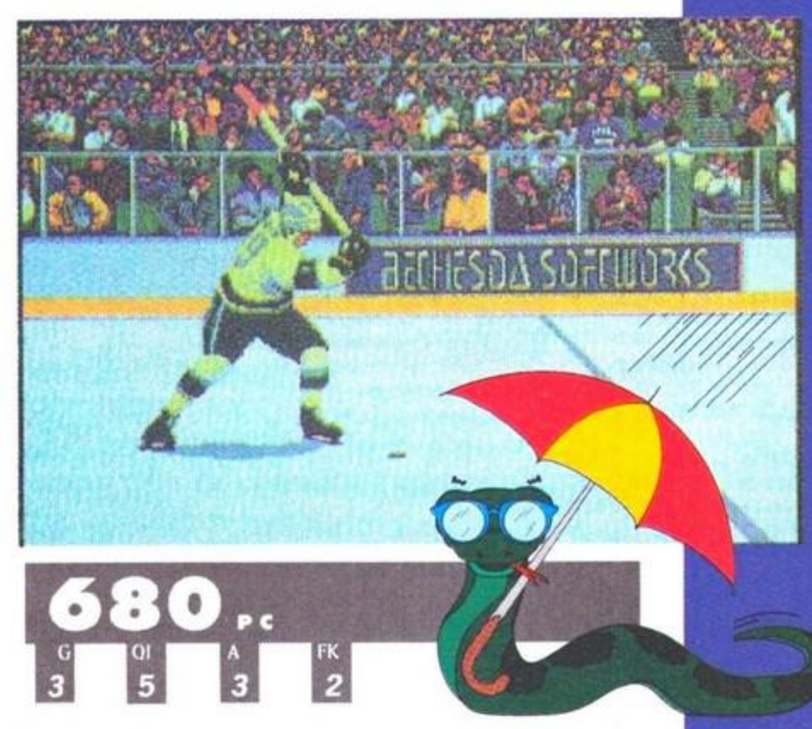
Origin, PC, L. 49.900

Credevate che dopo la vittoria sui Kilrathi a K'tithrak Mang fosse il momento di godervi le meritate vacanze? Beh, sbagliavate di grosso! Viste le vostre qualità siete stati scelti per fare parte del gruppo "Operazioni Speciali" e come prima missione siete stati incaricati di salvare i mondi sotto il giogo dell'Imperatore. Normale routine? Altro errore! Un ammutinamento a bordo dell'incrociatore Gettysburg a portato i vostri stessi compagni a darsi alla pirateria. Dovrete affrontre anche loro, ma questa volta i nemici disporranno della stessa attrezzatura, delle stesse armi e della stesso allenamento di cui voi siete in possesso. Niente male vero?

WC2 - Special Operations non porta grandi innovazioni rispetto all'originale fatta eccezione per quel che riguarda la trama, nuovi piloti e un nuovo mezzo di combattimento. Perciò, soffre degli stessi problemi e vantaggi degli episodi precedenti. Ottima giocabilità (se siete in possesso di una macchina adeguata), minima sensazione di interagire con la trama del gioco a seconda del successo o meno delle varie missioni, stupenda grafica che riesce a coinvolgere completamente il giocatore, sonoro degno della Royal Philarmonic Orchestra (sempre che abbiate a disposizione una scheda sonora che vi permetta di ascoltarlo).

Detto questo, se giocare a *WC2* vi ha preso fino al midollo è un acquisto essenziale, se siete rimasti delusi dall'originale non sperate che le cose migliorino poi di molto con questo primo data disk.

WAYNE GRETZKY HOCKEY 2



680 PC
G 3 QI 5 A 3 FK 2

US Gold, PC, L. 69.900

Se qualcuno di voi si sta chiedendo chi diavolo sia Wayne Gretzky, posso dirvi subito che è un grande campione della NHL, la lega professionistica americana. Chi, come me, aveva apprezzato il gioco originale, era in trepida attesa per questo seguito che prometteva di essere il miglior gioco di hockey per PC (l'unico concorrente degno di nota sul mercato è *Face Off*, deludente in quanto a giocabilità).

Se le delusioni videoludiche potessero essere comparate a quelle affettive, potrei dire che *WGH2* mi ha letteralmente spezzato il cuore. Moltissime opzioni, statistiche di ogni tipo per ogni giocatore (in perfetto stile americano), tutte le squadre della NHL, d'accordo, ma la partita, che dovrebbe essere il momento di maggior eccitazione in un gioco di questo tipo è estremamente deludente. Piccoli sprite visti dall'alto girano per il campo ghiacciato ricordando più i ragazzini che al sabato pomeriggio innondano il Palaghiaccio che non giocatori di hockey. È possibile selezionare il colore delle maglie delle due squadre, ma è d'importanza minima, in quanto gli sprite sono talmente piccoli che il colore viene suddiviso su una manciata di pixel. Non è certo quello che si può aspettare da un gioco per PC di questi tempi. Capirei fosse uscito cinque o sei anni fa, ma al giorno d'oggi *WGH2* è quanto mai anacronistico.

Insomma, un gioco che non merita nemmeno di essere preso in considerazione se solo vi piace uno sport come l'hockey su ghiaccio, comincereste a odiarlo.

VIDEO KID

890 AMIGA
G 8 QI 3 A 7 FK 8

Gremlin, Amiga, L. 49.900

A quanti di noi non è mai successo di tornare a casa, trovare il videoregistratore nuovo collegato con il televisore, inserire un videotape e, dopo una risata sadica, venire risucchiati all'interno del video vestiti da stregoni? Billy, il nostro Video Kid, è uno dei tanti che vivono quotidianamente questa esperienza, seminando panico e distruzione nei cinque mondi che il cattivone di turno ha creato ad hoc, con lo scopo di tornare al più presto alla vita normale (ma l'ha vista bene?). I mondi, che chiaramente sono infestati da trappole e nemici a volontà, sono articolati in 4 sezioni ciascuno (immagino che non sia necessario parlare del Terribile Guardianone Gigante che cerca di impedire il passaggio alle sezioni successive) e sono caratterizzati da ambientazioni sempre differenti: attraverserete nell'ordine il mondo medievale, quello western, quello fantascientifico, Chicago anni 30 e, ultim in fundum, l'agghiacciante mondo horror. Visti i presupposti nessuno vi biasimerebbe se vi foste immaginati una dinamica di gioco stile picchiaduro a scorrimento orizzontale ... e invece no (tiè), cercate di pensare al mitico *Blood Money* della Psygnosis con un maghetto al posto dell'astronave; una specie di shoot'em up a scorrimento quadridirezionale, con armi a potenza incrementabile, bonus e monetine per aumentare il punteggio. Grafica buona, sonoro buono, giocabilità buona, ed i nostri complimenti alla Gremlin che dimostra con questo software di saper produrre con successo anche giochi che non riguardano la guida.

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Super Famicom
Scart - RGB
L. 469.000
PAL
L. 569.000

ACCESSORI FAMICOM

Big Power Joypad	110.000
Joypad	65.000
SuperNES Converter	39.000

SOFTWARE FAMICOM

Actraizer	119.000
Area 88 - UN Squadron	129.000
Augusta Golf	158.000
Big Run	109.000
B. Laimbeer's Combat Basketball	147.000
Bombuzal	99.000
Bull Vs. Lakers	138.000
Castlevania	154.000
ChessMaster	150.000
Darius Twin	134.000
Dimension Force	164.000
Equinox	144.000
Final Fantasy	169.000
Final Fight	149.000
Gamba League Baseball	140.000
Goemon	139.000
Gradius III	130.000
Gundam '91	138.000
Hole In One	151.000
Hook	144.000
HyperZone	129.000
Jerry Boy	149.000
Joe & Mac	141.000
John Madden Football	144.000
Lemmings	159.000
Mystical Ninja	154.000
NCAA Basketball	169.000
Paperboy II	150.000
Pilot Wings	129.000
Populous	141.000
Pro Soccer	149.000
Raiden Densetsu	160.000
RPM Racing	150.000
SD Great Battle	138.000
Sim City	135.000
Super Battletank	147.000
Super Chinese World	158.000
Super EDF	160.000
Super Fire Pro-Wrestling	168.000
Super Ghouls'n'Ghost	158.000
Super Mario World	149.000
Super R-Type	147.000
Super R-Type	134.000
Super Soccer - Kick Off	149.000
Super Stadium	139.000
Super Tennis	134.000
Super Wakya Land	156.000
Thunder Spirit	173.000
True Golf Waialae	163.000
Tyson's PowerPunch	163.000
UltraMan	135.000
UltraMan	129.000
Vanilla Ice	150.000
Y's III	149.000

MegaDrive
Scart - RGB
L. 279.000
PAL
L. 299.000

ACCESSORI MEGADRIVE

Sega Joypad	49.000
Pro-2 Joyboard	59.000
Euro/Japan converter	29.000
Cavo Scart-RGB	25.000

SOFTWARE MEGADRIVE

688 Attack Sub	129.000
Afterburner II	89.000
Air Driver	99.000
Air Wolf	89.000
Alien Storm	99.000
Ark Odissey	115.000
Arrow Flash	59.000
Atomic Robokid	85.000
Back To The Future III	109.000
Bare Knuckle	99.000
Batman	89.000
Battle Golfer	59.000
Battle Master	99.000
Battle Of Bahama	99.000
Battle Squadron	89.000
BlockOut	63.000
Bonanza Brother	89.000
Budokan	99.000
Burning Force	58.000
Caliber 50	114.000
California Games	103.000
Centurion	103.000
Commando II'	109.000
Crack Down	78.000
Curse	55.000
Cyberball	89.000
Dangerous Seed	79.000
Darius II	70.000
Dark Castle	99.000
Devil Crash	116.000
Dick Tracy	79.000
DinoLand	99.000
DJ Boy	65.000
Double Dragon II	140.000
Dynamite Duke	77.000
E-Swat	61.000
El Viento	140.000
Elemental Master	77.000
F-22 Interceptor	89.000
F1 Circus	122.000
F1 Grand Prix	122.000
Fantasy Soldier	127.000
Fighting Ninja Legend	92.000
Final Blow	99.000
Fire Mustang	116.000
Fire Shark	95.000
Flicky	59.000
Forgotten World	75.000
Gaiares	74.000
Gain Ground	65.000
Galaxy Force II	127.000
GhostBusters	79.000
Ghouls'n'Ghost	95.000
Golden Axe	79.000
Golden Axe II	98.000
Granada	72.000
Gynoug	100.000
Hard Driving	94.000
Heavy Unit	81.000
Herzog Zwei	94.000
Hunter Yoko	81.000
Hurricane	73.000
Ice Hockey	109.000
Image Fight	99.000
Insector-X	89.000
James Pond	75.000
Joe Montana Football	89.000
Joe Montana Football II	126.000
John Madden Football	99.000
Juju Legend	77.000
Junction	92.000
Kageki	95.000
King Of Beast	79.000
Klax	79.000
Kugga	129.000
Lakers Vs. Celtics	95.000
Legend Of Raiden	109.000
Leynos	69.000
Magical Hat	69.000
Majong Detective	86.000
Marble Land	116.000
Mario Lemieux Hockey	111.000
Marvel Land	79.000
Master Of Monsters	99.000
Mega Trax	79.000
Mercs	99.000
Mickey Mouse	89.000
M. Mouse II: Fantasia	89.000
Midnight Resistance	99.000
Monsters Lare	63.000
Moonwalker	69.000
North Star Ken II	79.000
Out Run	99.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	105.000
Phantasy Star III	139.000
Phelios	61.000
Populous	75.000
Prof. Baseball '91	89.000
QuackShot	99.000
Raiden Trad	79.000
Rambo III	79.000
Rastan Saga II	79.000
Ringside Angel	103.000
Rolling Thunder II	118.000
Saint Knight	79.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Shangai III	85.000
Shiiten-Myooh	79.000
Shining In Darkness	139.000
Sonic The Hedgehog	99.000
Space Battler	116.000
Space Gomola	98.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpeedBall II	99.000
SpiderMan	81.000
Star Control	119.000
Streets Of Rage	111.000
Strider	119.000
Super Air Wolf	77.000
Super Hang On	66.000
Super Monaco GP	99.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	75.000
Super VolleyBall	79.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	135.000
Tatsujin	58.000
Tecmo World Cup '92	98.000
Tetris	60.000
Thunder Force II	79.000
Thunder Force III	109.000
ThunderFox	109.000
ToeJam & Earl	99.000
Tommy Lasorda Baseball	109.000
Tora! Tora! Tora!	79.000
Trouble Shooter	97.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	86.000
Ultimate Qix	79.000
Undeadline	91.000
Valius III	79.000
Vapor Trail	81.000
Verytex	70.000
Volfied	81.000
Wani Wani World	108.000
Wardner Forest	74.000
WhipRush	59.000
Winter Challenge	114.000
Wonderboy III	79.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	87.000
XDR	69.000
Zero Wings	79.000

Game Boy
L. 250.000
In omaggio 4 giochi

ACCESSORI GAMEBOY

CaseBoy - borsa trasp.	29.000
WideBoy - ingranditore	30.000
Illuminator	25.000

SOFTWARE GAMEBOY

Addams Family	70.000
Aero Star	51.000
Alleway	58.000
Altered Space	63.000
Atomic Punk	66.000
Baseball	49.000
Batman	61.000
Battle Toads	66.000
Battleship	59.000
Blades Of Steel	63.000
Bomber Boy	54.000
Bubble Bobble	56.000
Bubble Ghost	58.000
Burger Time Deluxe	60.000
Caesars Palace	69.000
Castlevanja	55.000
Castlevania II	67.000
Cave Noir	51.000
Chase HQ	60.000
ChopLifter	58.000
Contra	56.000
Cosmo Tank	59.000
Cycle Grand Prix	56.000
Dead Heat Scramble	60.000
Doraemon'	56.000
Double Dragon	59.000
Double Dragon II	66.000
Double Dribble	69.000
Dr. Mario	49.000
Dracula II'	54.000
Dragon's Lair	58.000
Duck Tales	63.000
F1 Race	59.000
F1 Spirit	49.000
F1 Boy	63.000
Face Ball 2000	77.000
Fastest Lap	61.000
Final Fantasy Legend	72.000
Fist Of The North Star	75.000
Fortified Zone	60.000
GameBoy Wars	63.000
Golf	45.000
Gremlins II	61.000
Hal Wrestling	58.000
Hunt For Red October	58.000
Jungle Wars	58.000
Kitchen Panic	56.000
Klax	60.000
Kung Fu Master	56.000
Kung Fu X	63.000
Kwirk	60.000
Lacroan Heroes	54.000
Lucky Monkey	58.000
Marble Madness	69.000
Mickey Mouse	61.000
Mickey's Danger. Chase	63.000
Motocross Maniacs	49.000
Mysterium	60.000
Navy Seals	56.000
Nekketsu Soccer	51.000
Nemesis	60.000
Nemesis II	48.000
NFL Football	60.000
Nobunagas Ambition	77.000
Operation C	66.000
Operation Gundam	54.000
Othello	55.000
Pac Man	55.000
Paperboy	60.000
Parodius	58.000
Pinball	63.000
Popeye	59.000
Prince Of Persia	69.000
Pro Wrestling	58.000
Punisher	66.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	63.000
Rescue Princess Blob	60.000
RoboCop	56.000
RoboCop II	63.000
Roger Rabbit	66.000
Rubber Saver	58.000
Sanrio Carnival	58.000
Simpsons'	66.000
Snow Brothers	68.000
Soccer Boy	63.000
Space Invaders	58.000
SpiderMan	60.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	54.000
Super Robot	58.000
Tecmo Bowl	80.000
Teenage Ninja Turtle	63.000
Teenage Turtle II	80.000
Tennis	58.000
Terminator II	68.000
Torpedo Range	51.000
Twin Bee	61.000
UltraMan	51.000
Turrican	69.000
WWF Superstars	65.000

Mega-CD
L. 750.000
Con 3 giochi
L. 1.050.000

SOFTWARE MEGA-CD

Earnest Events	125.000
Heavy Nova	125.000
Rise Of The Dragon	125.000
Sol-Feace	119.000

Sega GameGear
L. 269.000

ACCESSORI GAMEGEAR

MasterSystem converter	49.000

SOFTWARE GAMEGEAR

BaseBall	58.000
Chase HQ	69.000
ChessMaster	69.000
Columns	69.000
Donald Duck	69.000
Dragon Crystal	69.000
Dragon Ninja	69.000
Fantasy Zone	75.000
Fray	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	63.000
Golby	59.000
Golden Axe	69.000
Griffin	68.000
Harley Wars	65.000
Hastle Golby	51.000
Head Buster	55.000
Kinetic Connection	55.000
LeaderBoard Golf	77.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	63.000
Mickey Mouse	69.000
Ninja Gaiden	77.000
Out Run	70.000
Pengo	58.000
Pop Breaker	69.000
Psychic World	69.000
Puzzel Maze	69.000
Rastan Saga II	79.000
Ryukyu	55.000
Shinobi	69.000
Sonic The Hedgehog	79.000
Space Harrier	63.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagon Land	73.000
Wall Of Berlin	59.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	63.000

Modelli PC Engine
Coregrafx II°
(Scart - RGB)
L. 269.000
SuperGrafx
(Scart - RGB)
L. 329.000
PC Engine GT
L. 588.000

SOFTWARE PC-ENGINE

1941	127.000
BomberMan	89.000
Darius Plus	127.000
Doraemon	95.000
Fighting Run	101.000
Final Lap Twin	90.000
Final Soldier	98.000
Hit The Ice	99.000
Image Fight	90.000
Mesopotamina	95.000
Naxat Stadium	94.000
PC Genjin II	89.000
Power Golf	56.000
Power League IV	99.000
Saramanda	96.000
Terrible Village	127.000
TV Sport Football	96.000
VallisTix	107.000
Volfied	94.000

Neo-Geo
Scart - RGB
L. 688.000

SOFTWARE NEO-GEO

Alpha Mission II	350.000
Cross Sword	410.000
Cyber Clip	320.000
Ghost Pilots	350.000
Joy Joy Kid	270.000
King Of The Monsters	350.000
League Bowling	330.000
Magician Lord	320.000
Nam 1975	250.000
Ninja Combat	320.000
Pro Baseball	350.000
Raguy	380.000
Riding Hero	350.000
Sengoku	340.000
Super BaseBall 2020	410.000
Super Spy	350.000
Top Player Golf	360.000

CDTV Commodore
con Enciclopedia Grolier
L. 1.250.000
Tastiera per CDTV
L. 120.000
Mouse wireless per CDTV
L. 110.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

GODS

Mindscape, PC, L. 49.900

I Bitmap Bros tornano alla riscossa! Dopo il carino, ma piuttosto deludente, *Magic Pockets* l'arrivo di un successo come *Gods* su PC dovrebbe sicuramente risollevare le azioni del dinamico trio (anche se adesso sono molti di più) inglese.

Gods in questa versione per Ibm mantiene inalterate le caratteristiche che tanto scalpore avevano sollevato con l'uscita delle due precedenti versioni.

Enigmi intriganti, nemici dotati di una pseduo intelligenza, diversi modi per completare l'avventura erano tutti argomenti che presentavano un gioco tipicamente arcade sotto tutt'altra luce. Non era più sufficiente avanzare alla cieca evitando i colpi dei nemici e distruggendoli a nostra volta. Bisogna usare un po' di materia grigia per superare certi livelli. Se si voleva raggiungere un bonus apparentemente impossibile si poteva sfruttare la cupidigia di personaggi come i "ladri", che si aggiravano per lo schermo in cerca di tesori, se un ladro prendeva il nostro bonus situato in un pertugio non raggiungibile dal nostro eroe bastava seguirlo e ucciderlo per metterci le mani sopra. Trovare le chiavi adatte che davano accesso alle porte dei vari livelli, ritrovare pezzi di un mosaico che avrebbe fatto aprire un cancello, tutte cose che hanno reso *Gods* indimenticabile.

Gods si rivela un arcade degno di nota. Un gioco che non dovreste farvi sfuggire, non ce ne sono molti di questa qualità sul mercato.

VOTO VERSIONE AMIGA 930

900 PC

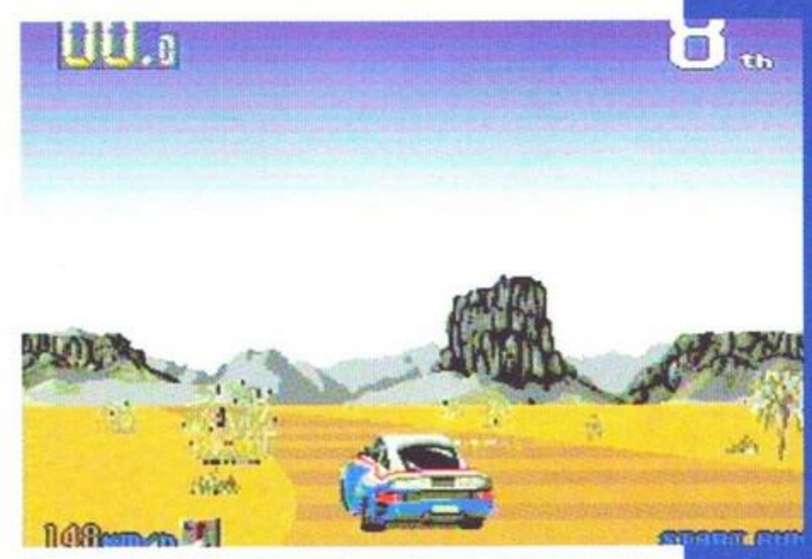
G	QI	A	FK
8	7	7	9

BIG RUN

Sales Curve,Amiga, L. 49.900

Proprio mentre i grandi raid africani stanno passando di moda, anche in seguito ai disastri organizzativi della neonata Parigi-Città del Capo, *Big Run* ripropone una gara automobilistica con partenza da Agadez ("e dov'è?" direte voi) e varie tappe nelle città più importanti del nord Africa.

Storicamente la Sales Curve, produttrice del gioco, non ne ha azzeccate molte e sembra che questo programma, su licenza Jaleco, si inserisca nella migliore tradizione del marchio. Se l'ingegner Porsche avesse visto in che modo è stata disegnata la sua 959 (praticamente identica alla Skoda) penso che avrebbe fatto partire immediatamente una querela indirizzata ai programmatori; gli scenari, mozzafiato nella realtà, sono realizzati in modo superficiale ed il movimento è reso con una tecnica elementare, soprattutto se confrontata con quella di *Turbo Challenge II*. Il realismo per quanto riguarda la tenuta del mezzo sui vari fondi stradali è un'utopia, difetto che non sarebbe così grave in un arcade se almeno fosse mascherato da una buona giocabilità. Uniche note positive sono la musica dell'introduzione, ben realizzata al contrario degli effetti sonori, ed il riconoscimento della RAM estesa che riduce i tempi di caricamento nel corso del gioco, fattori purtroppo secondari nell'economia del gioco. Niente di innovativo in questo software che va ad inflazionare ulteriormente una categoria già di per se affollata da mediocrità.



680 AMIGA

G	QI	A	FK
5	1	3	4

JETSON - THE COMPUTER GAME

Hitech Software, Amiga, L. 39.900

Jetson - The Computer Game, è basato sul noto cartone animato della Hanna & Barbera, conosciuto in Italia come "I Pronipoti". La trama trasporta il giocatore nei panni del povero George Jetson, che ha deciso di portare la famiglia in vacanza per il fine settimana. Sembrerebbe tutto così facile, se non fosse per il capo di George, il Signor Spacely, che non ha la minima intenzione di concedere uscite anticipate ai suoi dipendenti. Il primo compito del giocatore sarà dunque quello di condurre lo sventurato George fuori dagli uffici prima che il suo capo lo veda, pena il licenziamento (e questo vuol dire solo una cosa: Game Over).

Il gioco è diviso in quattro livelli divisi, a loro volta, in due diverse parti. La prima costituisce una specie di labirinto dove l'unico scopo è di raccogliere degli oggetti, usarli in determinate locazioni cercando così di risolvere i vari enigmi prima che scada il tempo. La seconda parte è una sezione di corsa dove il giocatore deve raggiungere una certa destinazione, facendo però attenzione a non superare il limite di velocità. La polizia non ci penserebbe due volte a fermare il povero George e a dargli una bella multa.

La grafica è ben definita ma le animazioni lasciano un po' a desiderare. Stesso discorso per la colonna sonora, che alla lunga diventa ripetitiva *Jetson* è dedicato a coloro che amano esplorare labirinti, raccogliere oggetti e risolvere enigmi. Gli altri ci faranno un paio di partite.

612 AMIGA

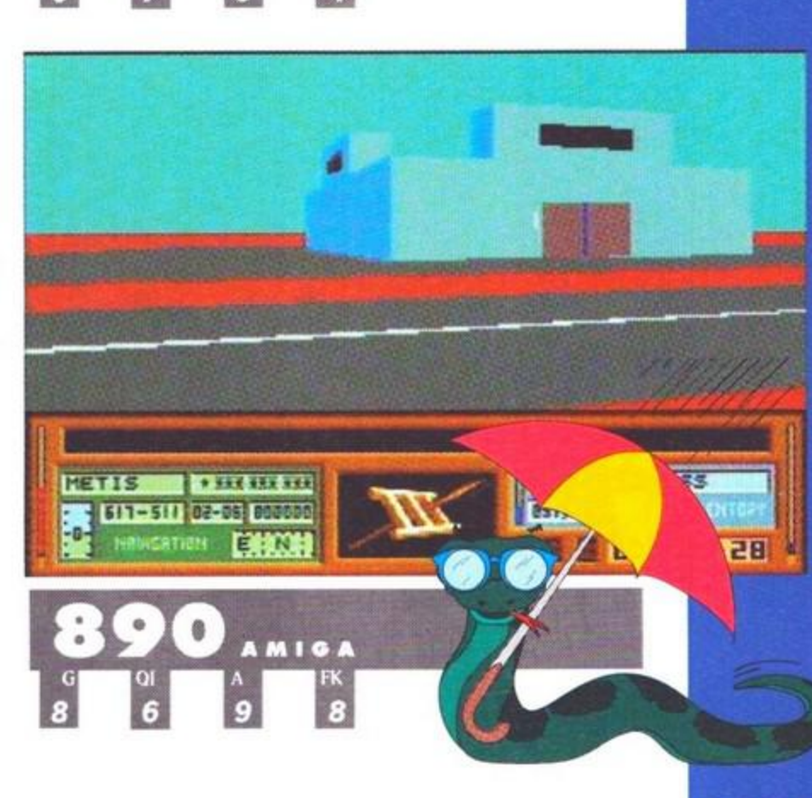
G	QI	A	FK
6	7	6	4

MERCENARY III

Novagan, Amiga, L. 39.900

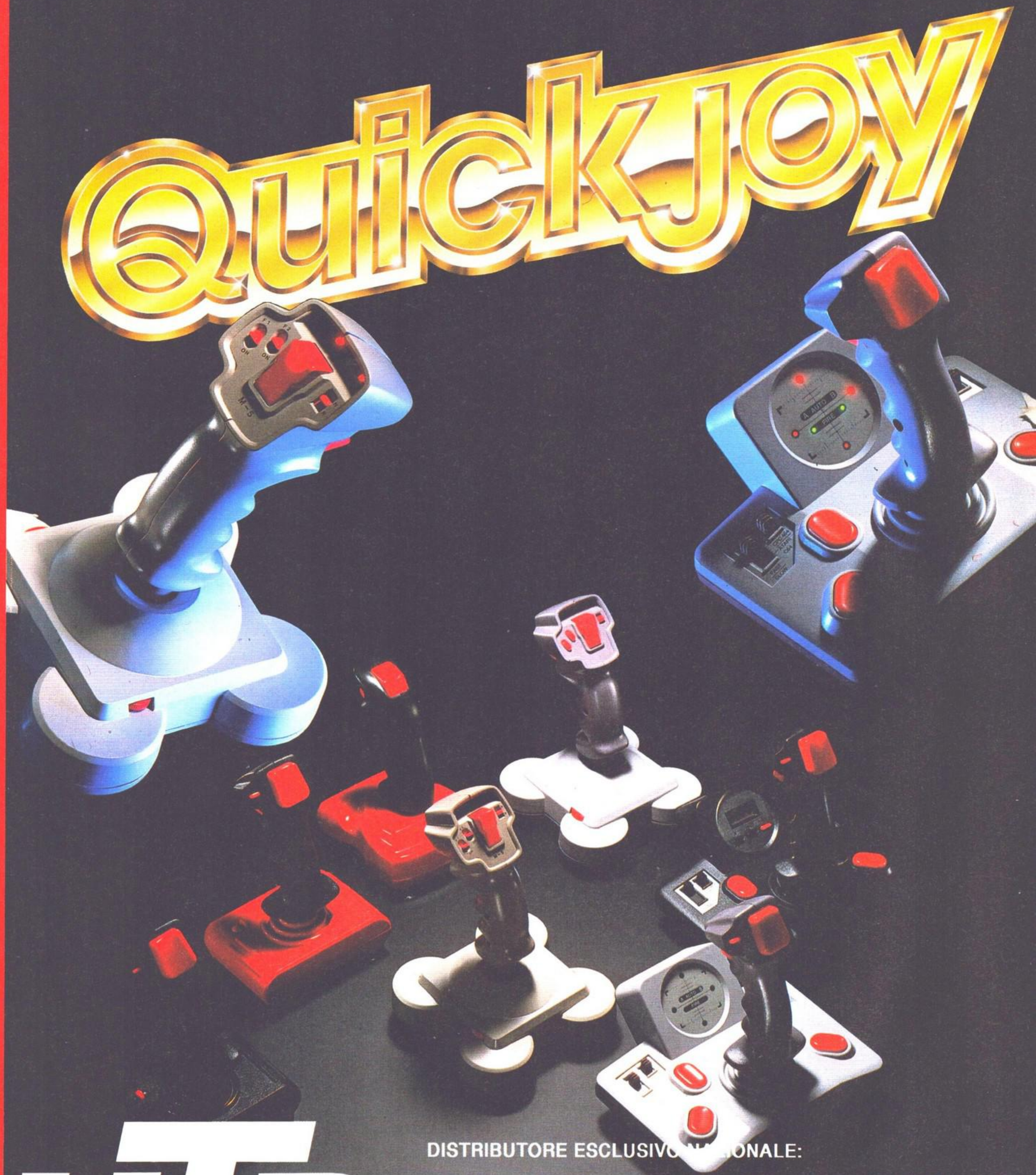
I portelli dell'hangar si aprono, e dalle due porte semichiuse possiamo intravedere il paesaggio esterno. Non è cambiato nulla... stessa grafica in 3D vettoriale, precisa e veloce, stesso tipo di computer per intercomunicazioni, stesso sistema stellare, Gamma. Siamo tornati per la terza volta su questo desolato ma interessantissimo mondo, e dopo esserci naufragati in Mercenary, e averlo salvato dallo scontro con una cometa in Damocles, ci accingiamo a esplorarlo di nuovo. La situazione è un pò cambiata, visto che ora è popolato da misteriosi individui, tutti intrappolati in goffe tute spaziali a causa dell'atmosfera, ma tutto sommato l'ambiente è abbastanza amichevole. Purtroppo la nostra amica Presidentessa ha concluso il suo mandato elettorale, e ora i pochi abitanti dell'universo virtuale creato da Paul Woakes si trovano a dover votare. E, peggio ancora, si è presentato quel sinistro PC Bil, il cui impero finanziario sta sorgendo dal nulla. Beh, visto che Gamma ha avuto bisogno di un eroe una volta, è ora di tornare alla carica!

Ci sono ben cinque modi per completare *Mercenary III*, che vanno dal farsi eleggere come presidente al diventare Sceriffo e sbattere PC Bill in galera. *Mercenary*, si può interagire con un'infinità di oggetti, con l'aggiunta di poter dialogare con gli abitanti del pianeta e di utilizzare il singolare sistema di trasporto. Nella confezione sono incluse 5 buste sigillate, che spiegano come distruggere PC Bil nei cinque modi diversi, dedicati ai giocatori che si trovano nei guai.



890 AMIGA

G	QI	A	FK
8	6	9	8



H.T.D.

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO NAZIONALE:

HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 Trieste (Italy) - Via Economo 5/a
Telef. (040) 307.202/3 - Fax 301229

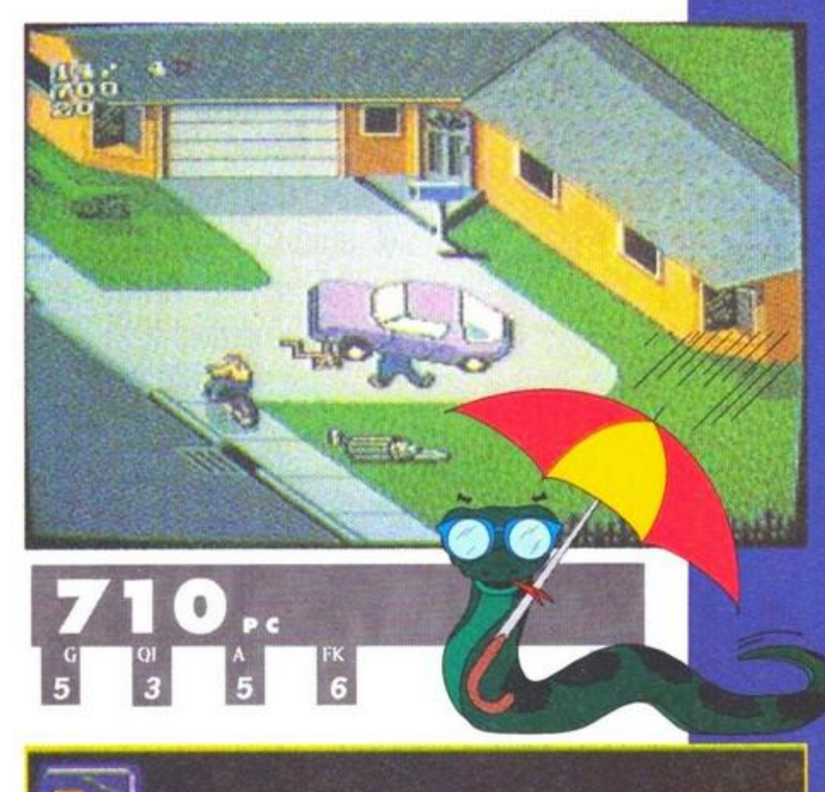
PAPERBOY 2

Mindscape, PC, prezzo n.c.

Noo! Ancora una volta ci tocca sorbire la rivisitazione di un grande classico dei coin-op. Questa volta è il turno di *Paperboy 2* che ci viene riproposto in una veste fin troppo simile a quella dell'originale. Le novità, infatti, si contano sulla punta delle dita: dobbiamo sempre distribuire i giornali nelle case degli abbonati ma ora abbiamo la possibilità di lanciarci a pazza velocità anche nelle vesti di una simpatica (???) ragazzina con la coda di cavallo. L'altra novità di rilievo è costituita dal numero di pericoli che possono minacciare la nostra stabilità in sella alla bicicletta: sono stati notevolmente diversificati, fino ad arrivare a delle citazioni horror che potrebbero trovare posto molto più in una puntata della *Famiglia Addams*.

Anche i guai che possiamo combinare sono aumentati e oltre a infrangere i vetri dei nostri poveri clienti e rovesciare bidoni della spazzatura, in questo secondo episodio la nostra goffaggine può innaffiare bellezze in bikini e intrappolare poveri innocenti sotto le loro macchine in riparazione.

La grafica è molto legata al gioco originale e, considerando le potenzialità di una VGA, è un peccato: riproporre la stessa grafica di otto anni fa sembra inappropriato. Inoltre, una grossa critica riguarda lo scrolling, che anche su un 16 Mhz è troppo scattoso e non fa certo onore ai programmatori. Il giudizio è il solito: se eravate dei fan del coin-op potreste trovarlo piacevole, altrimenti trovate un modo migliore per spendere i vostri risparmi.



710 PC

G	QI	A	FK
5	3	5	6

PGA TOUR GOLF COURSE DISK

Electronic Arts, Amiga, prezzo n.c.

Tre nuovi campi su cui cimentarvi con PGA Tour Golf, forse la più "ufficiale" tra le simulazioni di questo sport, su un data disk che per alcuni aspetti non soddisfa fino in fondo.

Il problema principale del programma è la grafica, derivata direttamente dai bitmap EGA della versione MS-Dos; quando dico direttamente intendo che i file sono proprio gli stessi, tanto che curiosando sul disco ne troverete diversi con il suffisso ".EGA". Sarà anche vero che la grafica di Amiga non è (sigh) al livello dell'ormai onnipresente VGA, è però altrettanto vero che utilizzare i file EGA vuol dire mortificare i poveri simulomani commodoristi che evidentemente si orientano su altri software altrettanto accurati ma visivamente più piacevoli.

Il limite del *Course Disk* è proprio quello di non migliorare questo aspetto, cosa teoricamente possibile con un semplice upgrade del codice principale, limitandosi ad aggiungere alla vostra "golfoteca" i percorsi TPC di Southwind, Eagle Trace e Scottsdale. Piacevole ed originale il riquadro con il volto di un campione che spiega le difficoltà delle singole buche e le tecniche per affrontarle; sempre lento l'aggiornamento dello schermo. Sembra di essere tornati ai tempi in cui i giochi per Amiga erano le fotocopie di quelli per ST, con la differenza che i PC non funzionano con il 68000 e quindi il codice deve essere riscritto. Speriamo che non arrivino programmi con grafica CGA perché non riuscirei a sopportarlo.

700 AMIGA

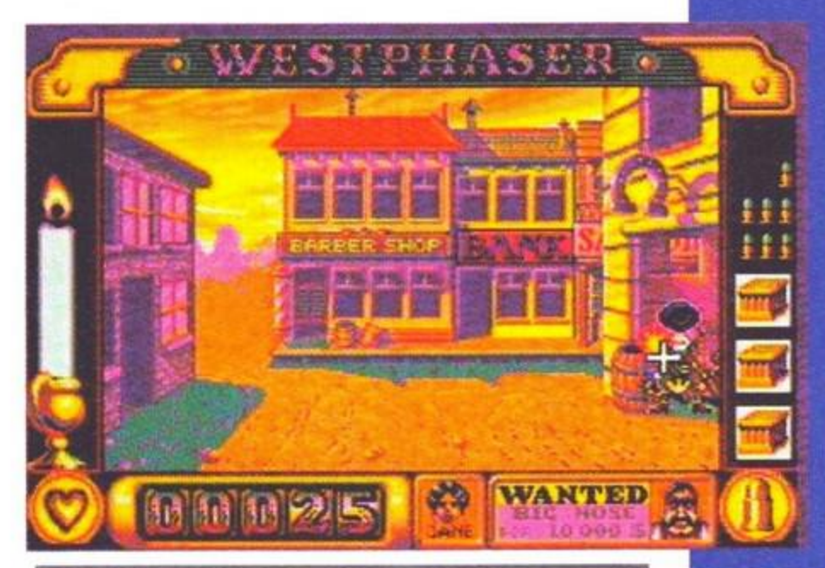
G	QI	A	FK
4	8	3	6

STEVE MCQUEEN WESTPHASER

Loriciel, Amiga, prezzo n.c.

Non c'era bisogno di evocare dalla tomba l'anima buona del grande Steve per pubblicizzare questo giochino. Primo perché il celebre attore americano con la trama non ha nulla a che vedere, secondo perché se proprio si voleva mettere la sua foto in copertina che almeno apparisse sulla scatola di un gioco con un po' più di spessore.

In realtà, non c'è nulla di particolarmente brutto in *Steve McQueen Westphaser*; manovrando con il mouse un mirino sullo schermo dovete ripulire alcune ambientazioni western piuttosto "calde" dai malvagioidi che vi dimorano (evitando contemporaneamente di fulminare per errore qualche passante innocente). La grafica è colorata e "fumettosa" e durante lo scontro a fuoco è possibile assistere ad alcune trovate sceniche molto divertenti (la ballerina del saloon che quando viene colpita perde il costume, gli indiani travestiti da cactus...). Le munizioni sono naturalmente limitate ed una candela che si consuma a poco a poco indica il livello di energia vitale sottratto dal fuoco di ritorno del nemico, nel più puro stile di *Op. Wolf*. Tutto qui. Sinceramente dobbiamo dire che è un gioco simpatico e veloce, ma nulla più. Meglio se sul vostro monitor appare*C'era una volta il West* (ma non andate a cercare questo titolo nel vostro negozio...).



753 AMIGA

G	QI	A	FK
7	6	2	7

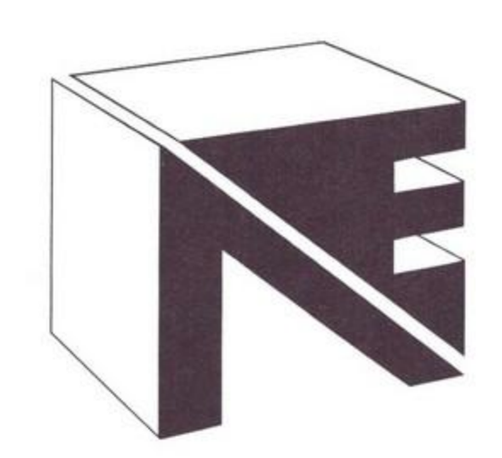
TOP BANANA

DMI, Amiga, Prezzo N.C.

Psichedelico! Ora anche voi potrete impazzire come Sid Barrett, mitico primo leader dei Pink Floyd,senza acidi ma semplicemente giocando un paio d'ore a Top Banana.I gloriosi Seventies stanno per risbocciare sui vostri monitor e bombardare le vostre trombe di Eustachio,sorretti da una trama ambientalista attualissima.Nel gioco comandate una bambona (è piccola ma MANGIA) attraverso delle serie di livelli a scorrimento verticale.Attraverserete la foresta tropicale,la città cyberpunk,e quindi il tempio, dove la vostra mente sarà illuminata e ristorata dal potere dell'amore. Quest'ultimo è anche la vostra unica arma contro gli immancabili sprite avversari,e dovrete servirvene fino all'ultima serie di livelli,quelli ambientati nella vostra mente,genitrice dei vostri sogni ed incubi. La grafica è molto "tossica",e per un frikkettone par mio,fantastica. Qualcuno potrebbe trovarla un po' confusa,e questo effettivamente è vero, ma considerando che la tecnica con cui è stata realizzata (digitalizzazioni da video e TV) è giovanissima e tenendo conto del fatto che fondali e sprite possono essere modificati a piacimento con qualsiasi programma di paint,ogni critica passa in secondo piano.Il sonoro va dal nefando all' angelico ed il programma è giocabilissimo anche se lievemente troppo difficile.Ma vi ammalierà fino al consumo totale delle vostre retine,e quando la morbida spirale dell'amore vi avvolgerà, dimenticherete persino di star giocando con uno spudorato clone di Rainbow Islands...

742 AMIGA

G	QI	A	FK
6	4	6	7



NEWEL® srl

Computer e accessori
20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 323492
Tel. Uffici (02) 3270226
Fax 24 ore (02) 33000035
Tel. Uff. Spedizioni (02) 33000036

Richiedi il nostro nuovo catalogo

NEWEL OFFRE OLTRE 3000 ARTICOLI PER IL TUO PERSONAL COMPUTER AI PREZZI PIU BASSI D'ITALIA

SCHEDA MUSICALE "SOUND BLASTER" PLUS 2.ø L. 249.000

DRIWE "CHINON" $3^{1}/_{2}$ (1,44) L. 99.000

MONITOR VGA "COLORI" SUPERVISION L. 499.000

COPROCESSORE INTEL 80387-25 80387-33 L. 399.000

SCHEDA "VGA" 256K L. 99.000

SCHEDA "SUPERVGA" ET-4000 32000 COLORI L. 249.000

SUPER SCANNER PC + SOFTWARE "OCR" L. 249.000

PC LASER DISK GAME INCREDIBILE GIOCO... (Telefonare) !?

STAMPANTE MANNESMNN MT-81 L. 275.000

SUPER MOUSE 100% MICROSOFT COMPATIBILE L. 39.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO SEMPRE IVA COMPRESA!

GARANZIA 12 MESI

SUPER GHOULS N'GHOSTS

Tutti i vecchi proverbi hanno un fondo di verità. "Sfortunato in amore, fortunato al gioco", si dice. È questa la ragione per la quale non sfiderò mai a poker Sir Arthur Lancelittle. Il possente guerriero dai boxer a pallini sembra essere costantemente sul punto di trascorrere una romantica notte con la sua bella quando un demone crudele piomba dal cielo e se la porta via. Frustrante, non è vero? Non c'è da meravigliarsi se il nostro eroe passa metà del suo tempo in biancheria intima.

Arthur, nonostante la sua scarsa fortuna con le dame (o forse proprio per questo) è ormai una celebrità nel mondo dei videogiochi. Per due volte è apparso nelle sale giochi - nello storico *Ghosts 'n' Goblins* e più recentemente nel fantastico seguito *Ghouls 'n' Ghosts*. I due giochi sono stati convertiti con notevole successo per praticamente ogni sistema di computer e console oggi conosciuti. Tranne, ahimè, per Super Famicom.

Fino ad oggi, almeno. Quando la CapCom ha annunciato l'uscita di *Super Ghouls 'n' Ghosts* per Super Famicom in molti si sono chiesti come la società sarebbe riuscita a migliorare ulteriormente la splendida versione del gioco realizzata per Sega Megadrive. Bene, oggi lo sappiamo.

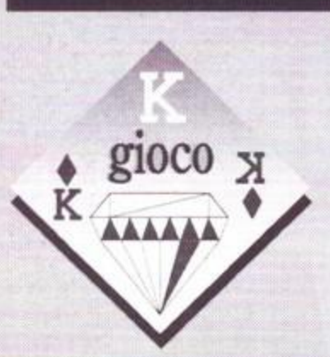
Appena inserita la cartuccia nella console sembra avere ben poco di "super". Una noiosa introduzione mostra il rapimento della principessa e permette alla macchina di mostrare ancora una volta la sua capacità di espandere gli sfondi (sbadiglio). L'introduzione è accompagnata dalla tradizionale mappa a scorrimento orizzontale che anticipa alcuni dei pericoli che attendono il nostro eroe. Dopo di che, tutti ad affrontare il primo livello.

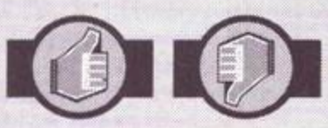
L'ambientazione è un cimitero abbandonato. Arthur deve correre e saltare come un forsennato mentre scaglia pesanti lance nelle budella di terrificanti zombie. I mostri emergono dalle viscere della terra con intenzioni tutt'altro che amichevoli e convergono da tutte le parti. Alcuni portano con loro pentole di terracotta che rompendosi rivelano bonus, armi e armature extra. Da questo punto di vista la struttura del gioco è identica a quella di *Ghosts 'n' Goblins* e *Super Ghouls 'n' Ghosts*.

Indubbiamente il gioco risente di un'atmosfera di *deja vu*, nonostante alcune innovazioni (come il doppio salto che permette ad Arthur di compiere un secondo balzo mentre si trova ancora a mezz'aria). Non sarà che la CapCom si è limitata a realizzare una versione leggermente migliorata del gioco da bar per mungere le tasche dei milioni di possessori di Super Famicom?

La risposta è no. L'impressione iniziale non potrebbe

(In alto) No, non è Sinbad il Marinaio, ma l'uccellaccio è cattivo lo stesso. Il guardiano del primo livello non è troppo difficile da eliminare: basta sparare come forsennati e tenersi lontani dal becco...
(Sopra a sx e a dx) Tutti al mare - ma non conviene provare a tuffarsi... sempre che non vogliate dire addio a una vita.





Giocabilità incredibilmente coinvolgente

Farebbe un figurone in sala giochi

Otto livelli non brevi da completare

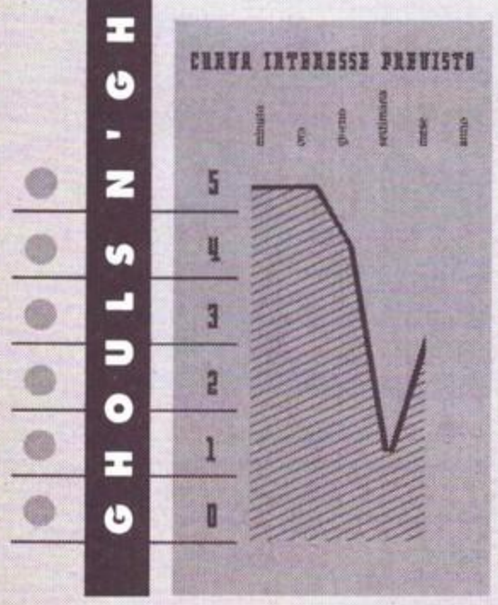
Difficilotto Occasionalmente l'azione rallenta

FAMICOM 915

G	IQ	A	FF
10	4	10	10

La leggera delusione iniziale viene rapidamente sostituita dall'emozione di scoprire una vastissima varietà di sfide e situazioni, inedite anche per i veterani più fedeli di *G'n'G*.

La struttura del gioco, naturalmente, non è innovativa (salta, corri e spara), ma può essere considerata come parte di quel "patrimonio intoccabile" dei videogiochi. Un gioco di questo genere, se è realizzato con cura, non può deludere - e alla CapCom hanno svolto bene il loro lavoro. *SG'n'G* è difficile ma raramente frustrante, e scoprirete che non riuscirete a smettere di giocare fino a quando non lo avrete finito. Un classico.



essere più errata. Al giocatore basta superare i primi schermi per accorgersi che questo gioco è molto di più che una versione vitaminizzata di *G'n'G*. Anche se i vari livelli riprendono alcuni dei temi e delle situazioni del suo illustre predecessore, i problemi da affrontare sono completamente nuovi e meravigliosamente diversi l'uno dall'altro. In un momento Arthur sta evitando piogge di teschi lanciati da giganteschi monoliti di pietra, nel successivo si arrampica su una roccia per evitare una gigantesca onda di marea, e due secondi dopo schiva affannosamente grandi carri infuocati lanciati nella sua direzione. E non siamo ancora usciti dal primo livello!

Più avanti si incontrano torri che ruotano sul loro asse, labirinti che modificano inaspettatamente il loro orientamento confondendo il giocatore, gigantesche valanghe, tentacoli di ghiaccio che spuntano al terreno innevato e, naturalmente, processioni infinite di non-morti da rispedire al piano di sotto.

Il controllo di Arthur è superbo e il, mai abbastanza lodato, joypad del Super Famicom permette di saltare e sparare al tempo stesso con la massima facilità (e in alcune situazioni la cosa si rivela indispensabile). La grafica e il sonoro sono meravigliosi - il mondo ghiacciato in particolare è di una bellezza senza precedenti. *Super Ghouls 'n' Ghosts* è un gioco che, così com'è, farebbe man bassa di cinquecento lire nelle sale giochi.

Purtroppo, e questo sembra essere un problema endemico della "super" console Nintendo, l'azione rallenta ogni volta che sullo schermo appaiono troppi sprite - nonostante le occasioni in cui ciò accade sono rare e non detraggono dalla superba giocabilità. In realtà quando si affrontano alcuni dei mostri più tosti questi rallentamenti sono quasi benvenuti.

SG'n'G è un gioco splendido che non delude nessuna delle attese degli appassionati. Oso perfino dire che è la seconda cartuccia da acquistare dopo *Super Mario*. Non esitate: provatelo subito.

(Sx) Terzo livello: le cose iniziano a farsi frenetiche. Mortali fossi pieni di fiamme nascondono ninfe di fuoco, fiumi di lava fuoriescono dalla bocca di statue e giganteschi lupi mannari sputano globi fiammeggianti. In questo livello Arthur farà meglio a indossare i suoi boxer d'amianto...

(In basso) Arthur è a metà strada, e le cose si fanno davvero bizzarre. La torre di pietra ruota sul suo asse mentre Arthur rimane al centro dello schermo. Meraviglioso.

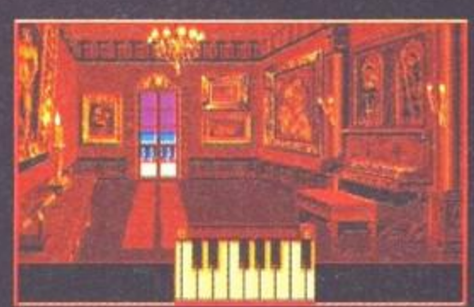
ARMATURA SU MISURA

Arthur inizia la sua avventura indossando l'ultimo modello in fatto di corazze. L'armatura lo protegge dagli assalti dei cattivi ma non molto. Basta il tocco di un avversario per farla cadere a pezzi e lasciare Arthur con indosso solo un paio di boxer a pallini! A questo punto il prode cavaliere è veramente nei guai perché un secondo tocco da parte di un avversario segnerà la sua dipartita.

Fortunatamente in giro ci sono numerose armature di riserva da raccogliere, e alcune tra esse sono addirittura magiche. Le armature possono essere di due colori - verde e oro. L'armatura verde potrà essere un pugno in un occhio per quanto riguarda l'aspetto, ma i suoi poteri fanno passare questo difetto in secondo piano. Ha la capacità di tramutare le normali armi di Arthur in armi magiche. Le lance si trasformano in dardi elettrici, i coltelli in palle di fuoco teleguidate e le asce in lame roteanti infuocate. Nonostante queste armi siano molto potenti, però, talvolta la loro traiettoria è un po' imprecisa. L'armatura d'oro invece permette ad Arthur di scagliare una super-arma tenendo premuto il pulsante di fuoco (come in *R-Type*). Devastante contro i cattivoni di fine livello.

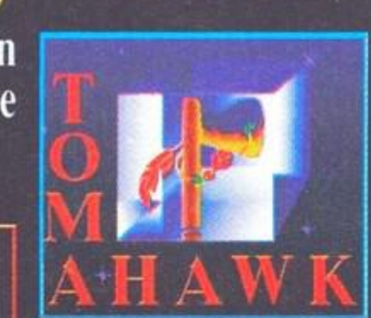
FASCINATION

Atterraggio a Miami ...
la Temperatura è di 37,2°...



Una Torrida Vicenda d'Acqua, di Sabbia e di Sangue ...

Trovare le fiale di una droga afrodisiaca, rubate in un laboratorio : ecco la missione di Doralice durante il proprio scalo a Miami...



The multimedia generation

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

Disponibile per PC 5.25", 3.5" Amiga, Atari ST, PC hard disk

Wow, un'intera pagina dedicata a Robocod per Megadrive! Ma come, non sono passati due mesi da quando abbiamo dedicato un super servizione alla versione Amiga dello stesso titolo? Certamente in questo articolo ne approfitteremo per pubblicare tutte quelle cose che erano state lasciate fuori dall'articolo originale...

Beh, in parte è vero - ma è anche vero che *Robocod* su Megadrive merita un trattamento particolare. Probabilmente i lettori più astuti avranno già immaginato perché, ma vogliamo comunque dichiararlo a chiare lettere. Sì, è ufficiale: *Robocod* è Il Miglior Gioco Di Piattaforme Mai Apparso Su Megadrive.

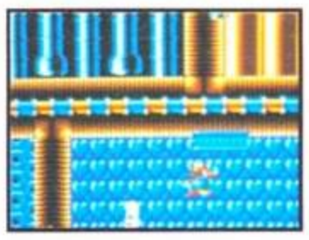
Lo so. Questa è una di quelle frasi che ogni tanto spuntano fuori a proposito di un gioco, ma questa volta non ho nessuna remora nell'usarla. Bastano poche partite per cominciare a mandare mazzi di fiori e scatole di cioccolatini a Robocod accompagnati da dichiarazioni

ROBOCOD

di amore eterno - il gioco lo merita veramente.

La trama è tipicamente simpatica/mielosa/insopportabile (cancellate i termini che non si adattano alla vostra personalità). Lontano lontano, nelle distese gelate dell'Artico, il malvagio dottor Maybe si è impadronito della fabbrica di giocattoli di Babbo Natale, con l'intenzione di farla a pezzi utilizzando pinguini killer imbottiti di esplosivo. Nei panni di Robocod, l'incorruttibile eroe metà pesce e metà macchina, il giocatore deve penetrare nei magazzini della fabbrica, disattivare i pinguini e - se possibile - anche il dottor Maybe.

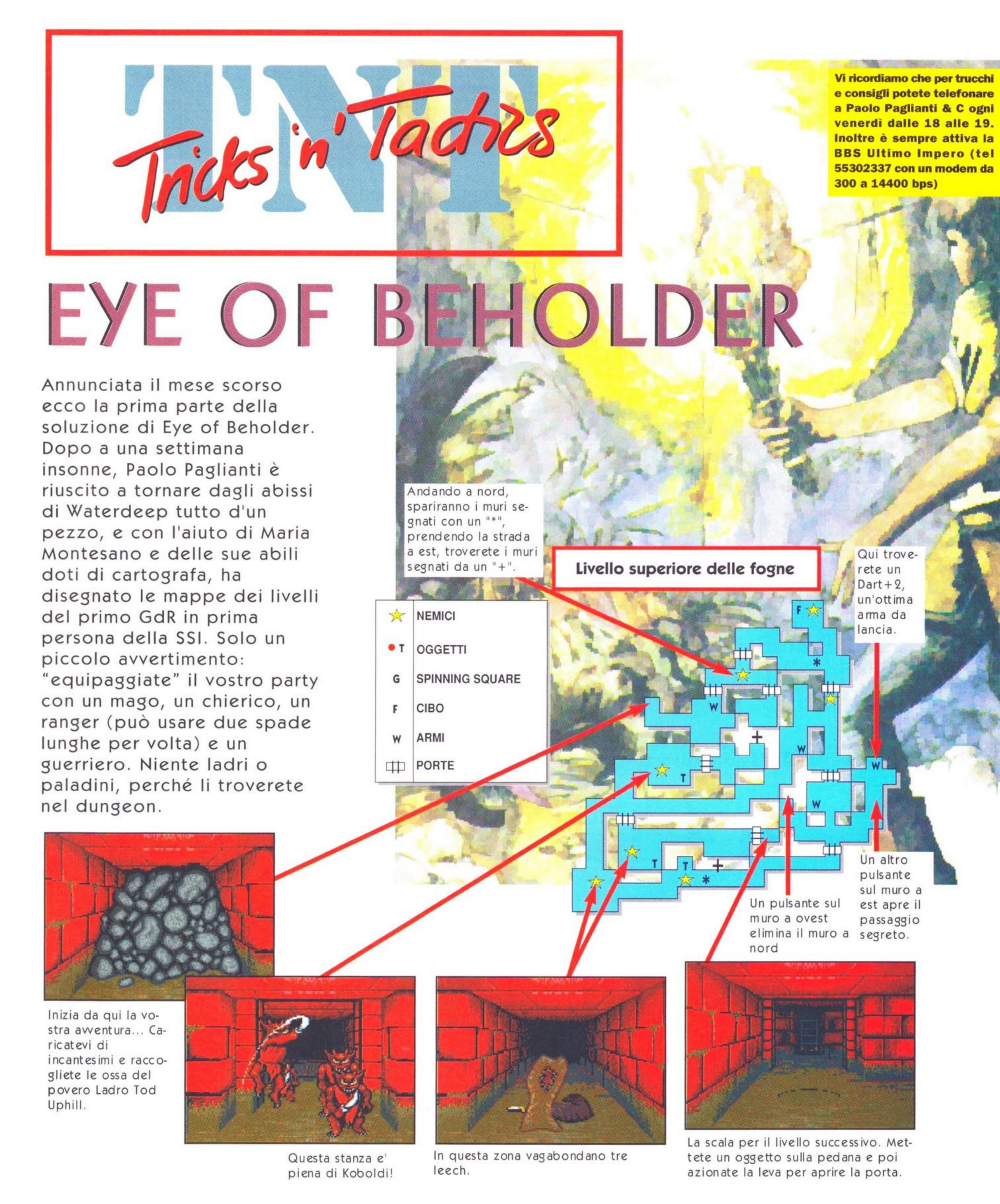
La struttura del gioco non vi sorprenderà per la sua originalità, soprattutto se avete giocato almeno una volta a un titolo della serie *Mario*. Fondamentalmente dovete correre a destra e a manca, saltare, evitare spuntoni e altri ostacoli poco simpatici, balzare su piattaforme e così via. Non mancano naturalmente i nemici da schiacciare saltandogli in testa e i bonus da raccogliere. Ci sono anche un paio di novità: Robocod può allungarsi all'infinito per raggiungere una piattaforma posta più in alto e sfuggire ai nemici aggrappandosi a un cornicione e muovendosi lateralmente a forza di braccia.



Come le immagini di questa pagina possono dimostrare, Robocod è essenzialmente identico alla versione per Amiga. La grafica però è molto migliorata - gli sfondi a scorrimento parallattico sono più colorati e ricchi di dettagli (che talvolta, però, nascondono alcuni dei bonus più piccoli). Stranamente le musichette, sebbene non siano cambiate, non sono state convertite nel modo migliore e risultano piuttosto fastidiose (non che potete rendervene conto guardando queste foto, naturalmente...).

Il gioco è praticamente identico alla versione per Amiga, nonostante la grafica sia più veloce, più fluida e più colorata. La grafica più fluida fa del gioco una gioia per gli occhi, ma i ricchi fondali a scorrimento parallattico rendono talvolta difficile individuare i bonus più piccoli. L'unico peggioramento rispetto alla versione Amiga sono le musichette - per qualche ragione misteriosa la qualità sonora si è persa nella conversione e le melodie risultano alquanto fastidiose.

Robocod è l'unico gioco a piattaforme che io abbia mai visto per qualsiasi formato che possa realmente competere con *Mario* in termini di giocabilità e divertimento (non dimentichiamoci di *Sonic*!). È un vero peccato che i progettisti non abbiano pensato (come accade in *Mario*) di implementare nel gioco la possibilità di salvare la posizione raggiunta.


TNT
Tricks 'n' Tadrs
Vi ricordiamo che per trucchi e consigli potete telefonare a Paolo Paglianti & C ogni venerdì dalle 18 alle 19. Inoltre è sempre attiva la BBS Ultimo Impero (tel 55302337 con un modem da 300 a 14400 bps)
EYE OF BEHOLDER
Annunciata il mese scorso ecco la prima parte della soluzione di Eye of Beholder. Dopo a una settimana insonne, Paolo Paglianti è riuscito a tornare dagli abissi di Waterdeep tutto d'un pezzo, e con l'aiuto di Maria Montesano e delle sue abili doti di cartografa, ha disegnato le mappe dei livelli del primo GdR in prima persona della SSI. Solo un piccolo avvertimento: "equipaggiate" il vostro party con un mago, un chierico, un ranger (può usare due spade lunghe per volta) e un guerriero. Niente ladri o paladini, perché li troverete nel dungeon.
Andando a nord, spariranno i muri segnati con un "*", prendendo la strada a est, troverete i muri segnati da un "+".
Livello superiore delle fogne
NEMICI
T OGGETTI
G SPINNING SQUARE
F CIBO
W ARMI
PORTE
Qui troverete un Dart+2, un'ottima arma da lancia.
Un pulsante sul muro a ovest elimina il muro a nord
Un altro pulsante sul muro a est apre il passaggio segreto.
Inizia da qui la vostra avventura... Caricatevi di incantesimi e raccogliete le ossa del povero Ladro Tod Uphill.
Questa stanza e' piena di Koboldi!
In questa zona vagabondano tre leech.
La scala per il livello successivo. Mettete un oggetto sulla pedana e poi azionate la leva per aprire la porta.

Secondo piano delle Fogne

Per aprire questo passaggio dovrete aver gia' preso quattro chiavi e averne usate tre.

Questi muri (con il pallino) possono esserci o meno in base al tragitto che avete seguito e alle leve azionate.

Scala per il terzo livello di Eye of Beholder.

Lanciate un oggetto contro il muro a est per farlo scomparire.

Questa leva fa apparire o elimina alcuni muri.

Punto d'arrivo del RATS.

Questa stanza e' una specie di ascensore tra i tre livelli: quello principale, la "Corrections Facility" e il "Death Level".

Premete il pulsante per aprire il passaggio.

Scala per il primo livello.

In questo punto troverete lo Stone Dagger, una delle otto chiavi magiche che aprono i portali.

Lanciate un oggetto per chiudere il trabocchetto.

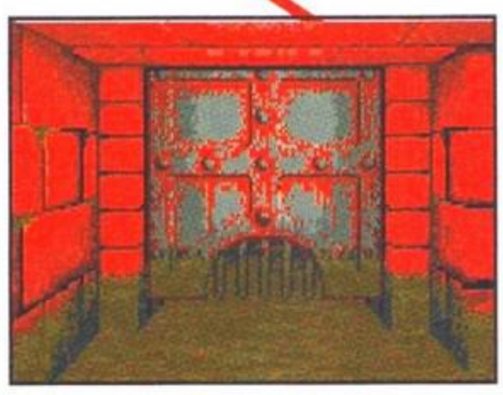
Secondo punto d'arrivo dell'ascensore; premendo di nuovo il pulsante tornerete al livello principale.

In ciascuna di queste stanze vi attendono due Skeleton e qualche utile oggetto.

R.A.T.S.! Il Teletrasporto Fantasy!

Potrete sconfiggere gli Zombie facilmente.

I muri con questa iscrizione sono illusionari; potete passarci attraverso.



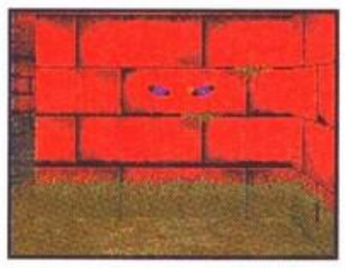
Le porte mezze aperte devono essere forzate, premendo il pulsante sinistro con il puntatore su di esse.

Questa stanza ha delle proprieta' magiche. Infatti entrando la prima volta, troverete uno Spider e una pozione magica. Eliminato lo Spider e raccolta la pozione, se rientrarete da una delle altre porte, troverete di nuovo lo Spider e la pozione. Bel modo per ottenere quatro pozioni!

EYE OF BEHOLDER

In questa rientranza troverete un nano ferito che, se curato, puo' aggiungersi al vostro party.

Aprendo la porta a sud, eliminerete il muro alla vostra sinistra. Fate attenzione perche' esce uno Spider da quel passaggio!



Posizionate le gemme blu che si trovano nelle alcove laterali negli occhi "spenti" delle sculture per aprire i due passaggi. Fate attenzione, perche' ci sono due trasportatori invisibili (segnati con una "X") che vi spostano per il corridoio.

Livello inferiore delle fogne

Punto di partenza dei R.A.T.S. di questo livello.

Scala per il secondo livello di Eye of Beholder.

Passando per questo punto attiverete un teletrasportatore che vi porta indietro nel corridoio. Funziona solo una volta.

Inserite una chiave d'argento nella fessura centrale per aprire il passaggio. Le altre due fessure materializzanod un Kuo-Toa ciascuna e qualche razione di cibo.

Qui troverete un Dagger +3 chiamato "BackStabber".

Punto d'arrivo dei Rast

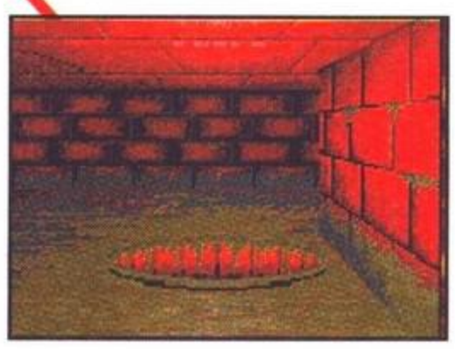
Premete il pulsante per aprire il passaggio

In questo punto troverete i resti del Guerriero Anya e il suo equipaggiamento.

Il "Museum", pieno di statue di mostri che si animano se attaccate. Vi conviene lanciare coltelli e dardi appena entrati, poi eliminare i nemici mentre si avvicinano, affrontandone solo uno o due per volta.

Un Kuo-Toa gironzola per questa zona.

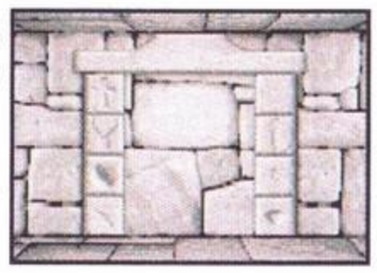
Oltre questa porta vi aspettano due Flind.

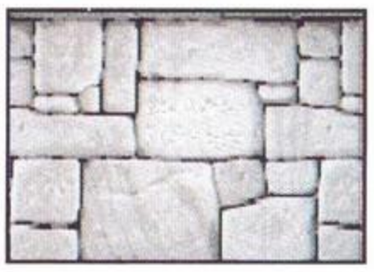


Fate attenzione, perche' passando per questo punto, aprirete un trabocchetto davanti a voi!.

Piano superiore delle rovine dei nani

Il primo Portale! Questo, azionato dallo Stone Medallion vi riporta al primo livello.





Posizionando un Orb of Power nell'alcova, potrete identificare tutti gli oggetti magici del vostro inventario.

Il muro a sud e' illusionario. Azionate la leva per aprire il passaggio segreto al centro della mappa.

Zona accessibile solo dal quinto livello.

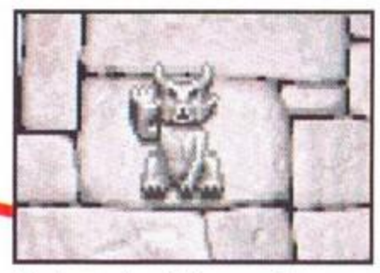
Scale per il terzo livello di Eye of Beholder.

Chiudendo le porte delle due stanze limitrofe, si aprira' un'alcova che nasconde un'axe +3, chiamata "Drow Cleaver".

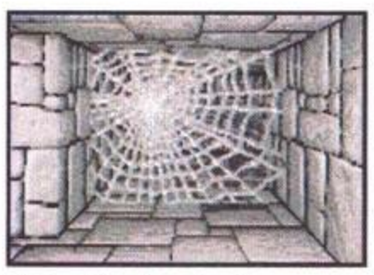
Valeva la pena arrivare sin qua! Infatti qui troverete un'altra chiave magica per i portali, lo Stone Sceptre.

In questa locazione vi aspetta un Ring of Protection +3.

Qui troverete due Cure Poison.

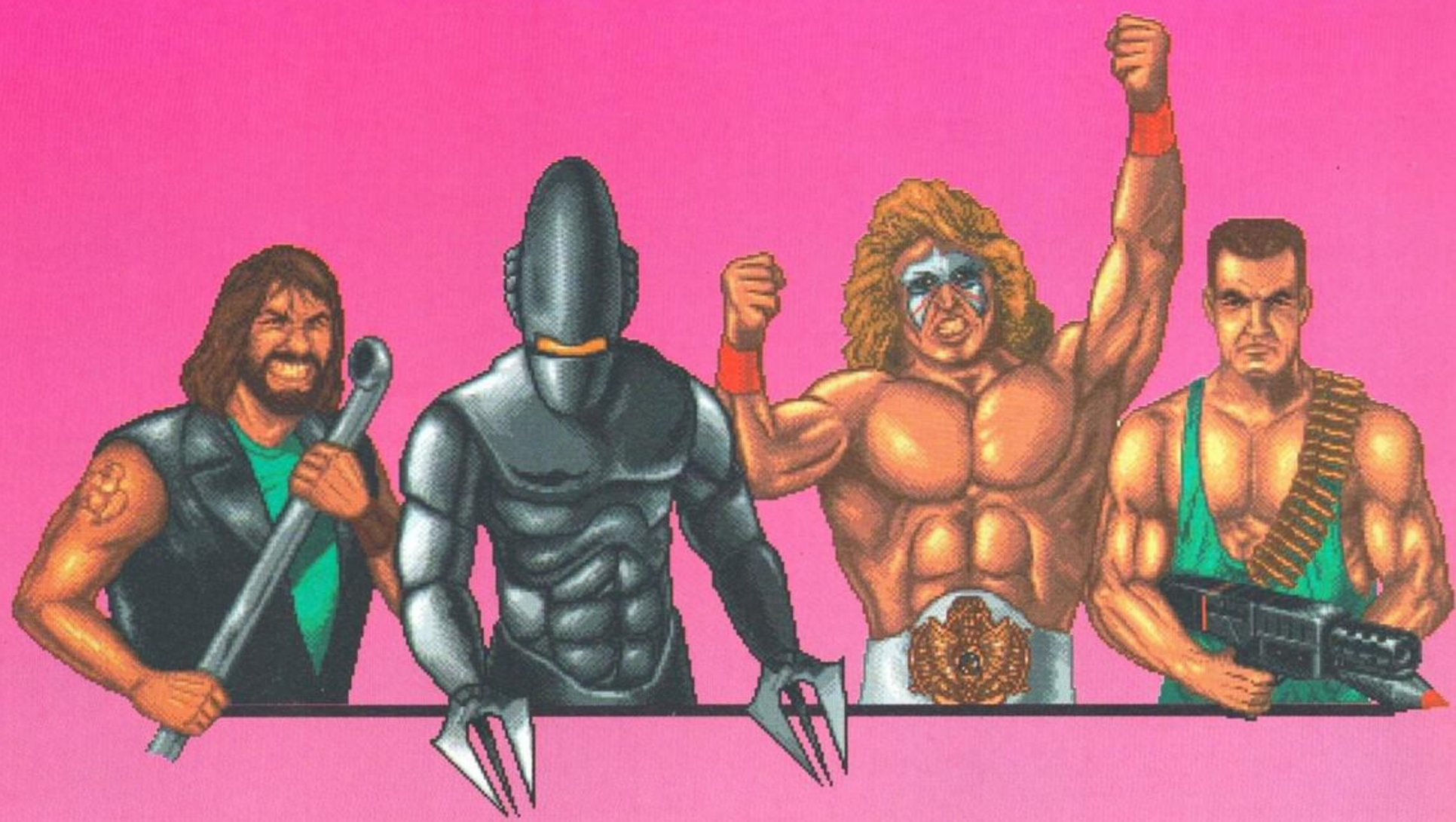


Azionate il braccio della gargoyle per chiudere il trabocchetto segnato sulla mappa.



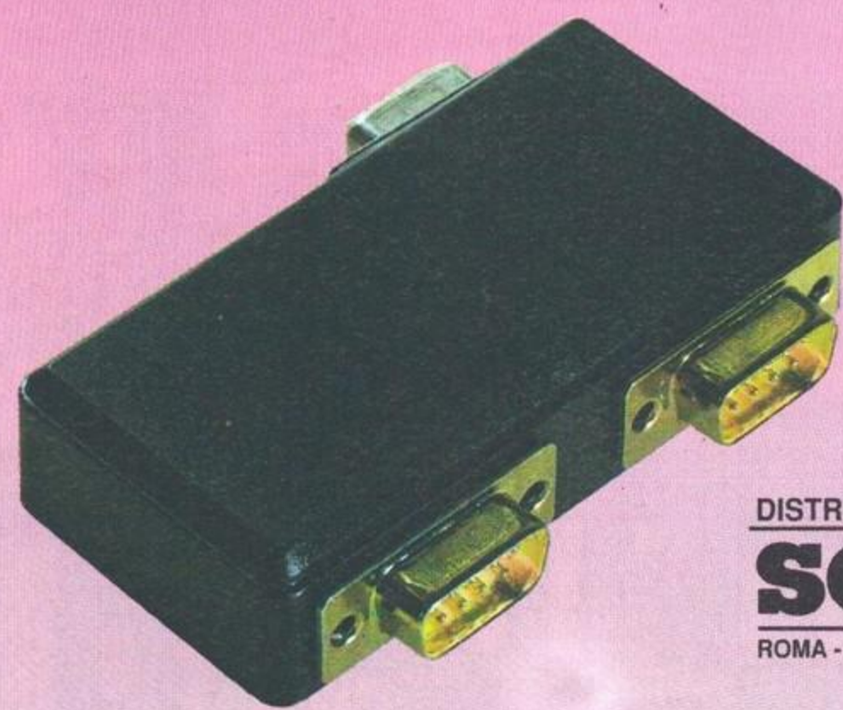
L'Area degli Spider - piena di mortali aracnidi larghi un metro e mezzo. Vi conviene rifornirvi di pozioni antiveleno prima di addentrarvi in questa zona. Passando sulle locazioni segnate coin una "X" chiuderete le porte vicine, intrappolandovi nell'Area. Il passaggio segreto puo' essere aperto passando sulle due locazioni contraddistinte dalla "P".

NON TIRARTI INDIETRO !



affrontali con un amico...

... e con SWITCHER™



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

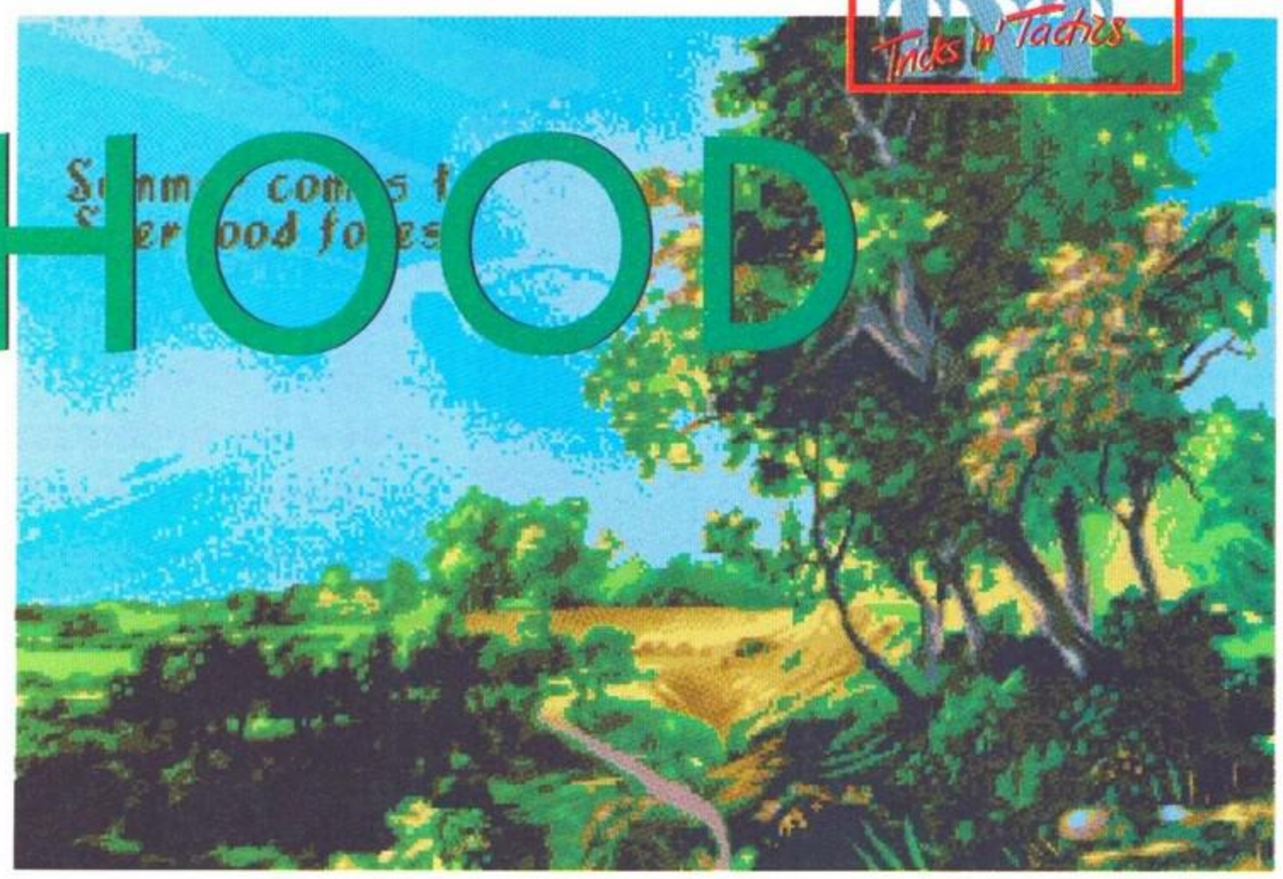
ROMA - TEL./FAX (06) 7231811 - 7231812

E' un prodotto VCS

Con SWITCHER puoi collegare al tuo Amiga due joysticks ed il mouse contemporaneamente, senza bisogno di cavi aggiuntivi. Inoltre, SWITCHER è anche l'unico accessorio nel suo genere ad essere "intelligente": grazie al suo circuito interamente digitale, è in grado di capire se stai usando il joystick o il mouse, evitandoti di premere un interruttore.

SOFTEL s.a.s. 00178 ROMA - Via Antonino Salinas, 51/B (GRA) -Tel. 06/7231811 Tel. / Fax 06/7231812

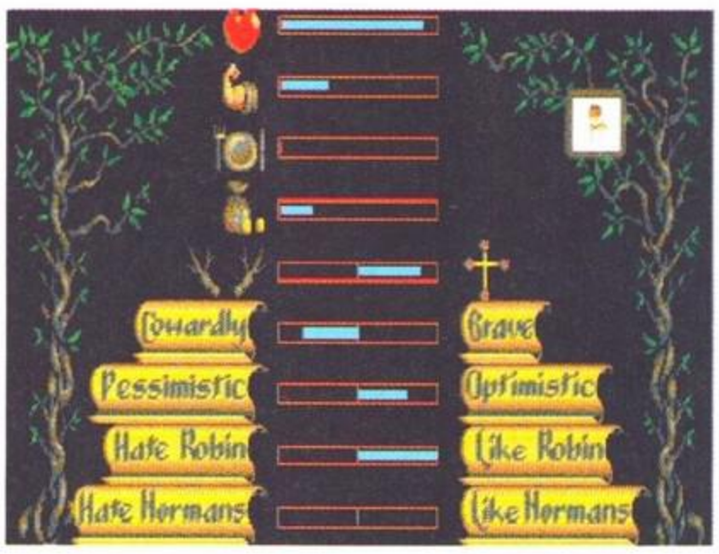
ROBIN HOOD



Anche se Kevin Costner non ci mette molto a diventare Principe dei Ladri sul grande schermo, nella realtà (si fa per dire) videoludica le cose si complicano notevolmente.
Per fortuna arriva Kappa a dare una mano ai diseredati a 16 bit, con questa piccola guida a Robin Hood, compilata grazie all'aiuto di Batman, ehm, Rocco Scandizzo di Milano.

Un nuovo amico o una trappola?

(Dx) La mappa con la descrizione del territorio di gioco.
(Sopra) Conversare con tutti i personaggi incontrati non solo fornisce utili informazioni, ma è anche molto divertente!



• COME FORMARE L'ALLEGRA COMPAGNIA

Little John: in un'isola a sud-est abita il forzuto Little John, che passa la giornata a guardia del ponte che dà accesso all'isola. Per conquistare la sua simpatia basta attraversare il ponte e combatterlo.
Will Scarlet: subito dopo lo scontro come Little John, dovrete affrettarvi e andare verso il patibolo, che si trova appena fuori le mura del Castello, dove sta per essere impiccato un contadino che ha ucciso un cervo. Non dovrete far altro che attaccare la guardia che lo scorta e poi scappare a gambe levate. Il contadino, più che grato del vostro aiuto, vi raggiungerà dopo poco.
Frate Tuck: noterete ogni tanto un frate che percorre la strada dal Convento (che si trova a ovest) verso il Castello, e poi torna con due sacchi in mano: dovrete derubarlo e fuggire. Seguendolo di nascosto, lo vedrete lamentarsi per aver perso il denaro dello Sceriffo. Vi basterà parlargli per convincerlo ad entrare a far parte dei vostri.

• GLI OGGETTI: DOVE TROVARLI E COME USARLI.

Il Lampo: di tanto in tanto vedrete un drago che va in giro fiammeggiando a destra e manca. Parlandogli, scoprirete che ha la classica spina nella zampa; dovrete semplicemente togliergliela, e, per ringraziarvi, vi darà il potere di lanciare fiammate.
La Sfera: questo oggetto molto utile vi viene regalato dal druido di Herne, che abita vicino alla fonte a nord-ovest; serve per controllare dall'alto il movimento dei vari personaggi.
La Piuma: aspettate che il cigno del laghetto all'interno del Castello si avvicini alla riva, quindi colpitelo. Troverete una piuma che ha la stessa funzione della Sfera, ma con un maggior ingrandimento.
Il Fungo: verso sud troverete un cerchietto di pietre bianche; cliccando in quel punto con la mano "aperta" troverete il Fungo.
L'Abito da Monaco: con questo abito, che potrete avere da frate Tuck, potrete camuffarvi da monaco e passeggiare indisturbati sotto il naso dello Sceriffo.
Il Corno: Will Scarlet vi regala questo strumento musicale, con cui potrete chiamare la Compagnia in momenti di bisogno.
L'Anello: per avere l'Anello bisogna fare un po' più di fatica del solito; cercate di raggiungere la fama di "eroi", quindi parlate a Marian tre volte di seguito... lei vi donerà questo Anello, con cui potrete sapere molte cose sui vostri nemici e amici.

• QUALCHE CONSIGLIO PER FINIRE ROBIN HOOD E VIVERE FELICI E CONTENTI...

Per non far morire inutilmente i vostri compagni, effettuate voi stessi le rapine e mandate gli altri membri dell'Allegra Compagnia a distribuire i soldi. Bersagliate pure il mercante vestito di verde, ma non uccidetelo. Inoltre donate subito i soldi che guadagnate, soprattutto d'inverno, e non dimenticatevi di darne un po' anche al menestrello.
Per riuscire a scappare conviene usare il fuoco del drago e poi fuggire a gambe levate.
Quando avrete l'indicatore di "eroismo" al massimo, potrete intrufolarvi nel Castello, vestito da monaco, e chiamare la Compagnia. Centrate con una freccia lo Sceriffo e avrete riconquistato Sherwood!

• LA GABOLA...

Che Principe dei Ladri sareste senza una bella gabolina che vi permette di finire il gioco in quindici minuti? Premete ALT insieme ai seguenti codici e potrete vincere senza fatica!
(371) Robin Hood è dichiarato fuorilegge.
(372) L'Allegra Compagnia al completo viene messa fuori legge.
(373) Per mettere una taglia sulla testa di Robin Hood.
(441) Per cambiare stagione.
(213) Vi sposta istantaneamente sull'isola di Little John.
(214) ... e arriverete in una locazione vicina al Mago.
(659) Raduna l'Allegra Compagnia.
(103) Marion si innamora di Robin!
(166) Eroismo al massimo.
(828) Robin Hood non è più fuorilegge.
(666) Per una funzione in chiesa!

BATTLE ISLE

Bel gioco, ma difficile! Meno male che ci sono le password (e Kappa che le pubblica, NdR), perché anche Napoleone avrebbe avuto qualche problema a superare alcuni scenari.

Un giocatore:	Due giocatori:
CONRA	FIRST
PHASE	GHOST
EXOTY	GAMMA
MOUNT	MARSS
FIGHT	EAGLE
RUSTY	METAN
FIFTH	FOTON
VESUV	POLAR
MAGIC	TIGER
SPACE	SNAKE
VALEY	ZENIT
TESTY	DONNN
TERRA	VESTA
SLAVE	OXXID
NEVER	DEMON
RIVER	GIANT

TURBO OUTRUN

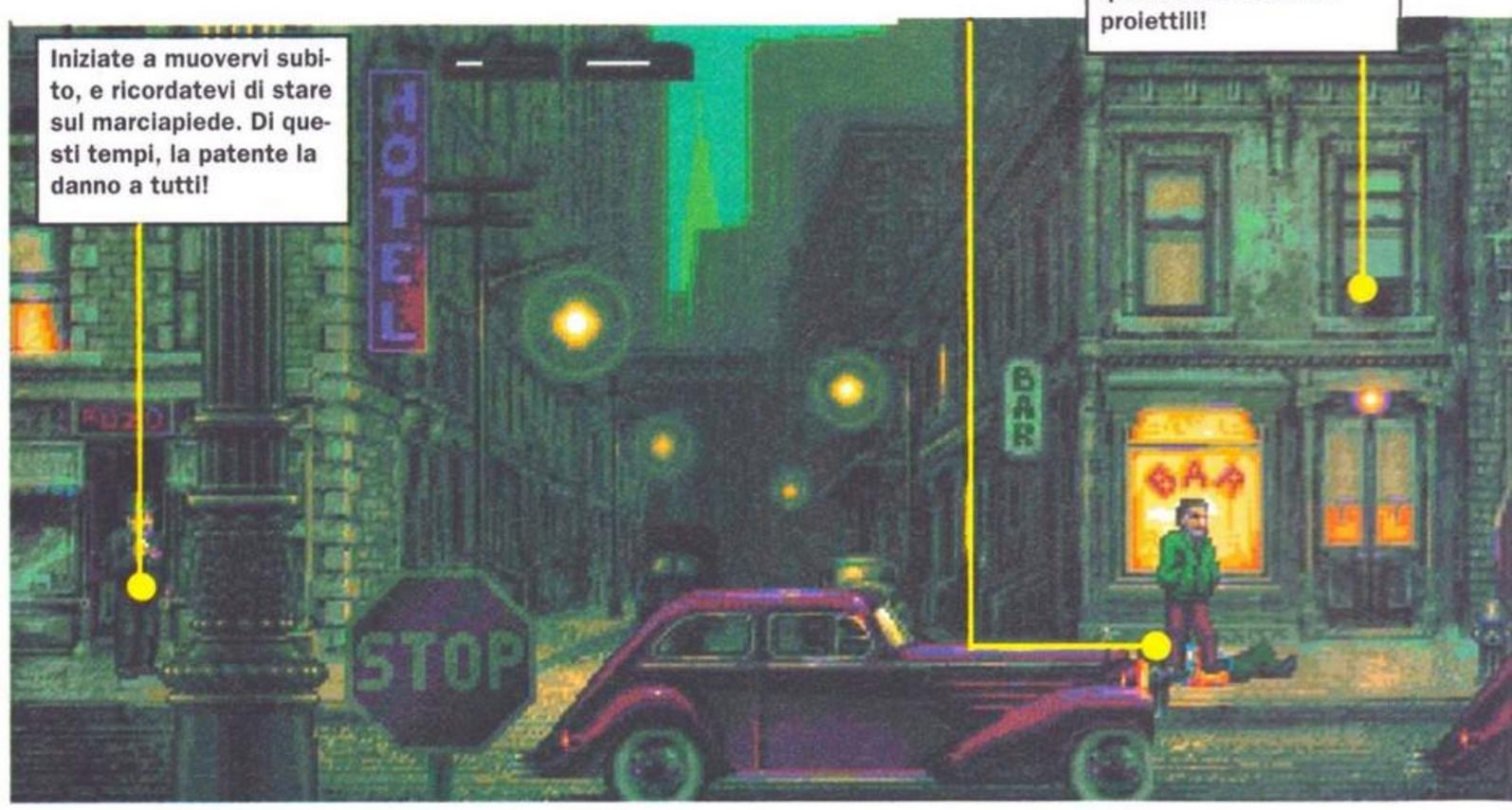
Digitate "GERRINTAEDHUM" mentre state giocando, e potrete disporre di particolari gaboline:
F -> Demo della Fine.
N-> Livello Successivo.
1-9 -> Per arrivare al livello corrispondente.
F5 -> Aumenta di 10 secondi il tempo disponibile.
F6 -> Livello 16.

Primo Livello
New York, 1947

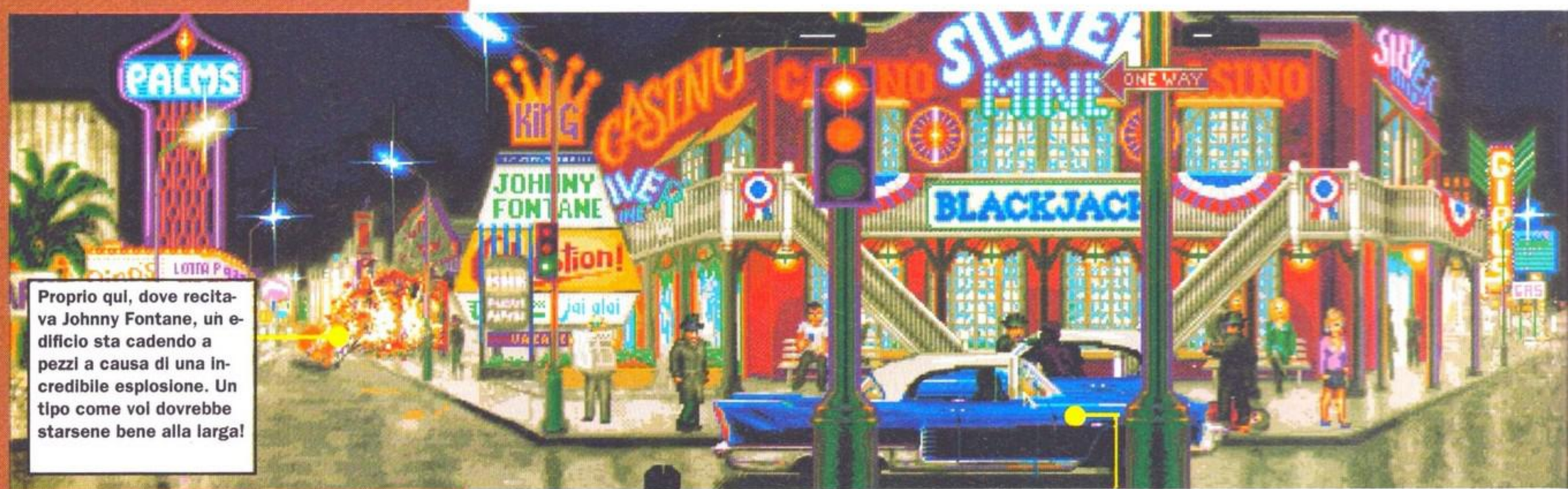
Tempi duri, quelli! Uno non fa in tempo a tornare dalla guerra, che si trova nel bel mezzo di una guerra tra bande, e deve combattere per rendere famoso il suo nome di gangster!

Il primo "steso"... Questo tipo non saprà mai cosa gli è successo. Beh, stava girovagando qui intorno, ed è inciampato in un proiettile 32. Ad essere onesti (si fa per dire...) non era armato, ma, come tutti i nemici con la camicia blu, aveva la cattiva abitudine di attaccare con dolorosissimi calci.

Queste finestre possono sembrare innocenti, ma non lo sono affatto. Se siete stanchi di vivere, fatevi un giretto qui intorno senza prestare troppa attenzione... Infatti dietro questa vetrata si cela un abile bandito che distribuisce mitragliate come coriandoli. Roba da pazzi, con quello che costano i proiettili!



Iniziate a muovervi subito, e ricordatevi di stare sul marciapiede. Di questi tempi, la patente la danno a tutti!



Proprio qui, dove recitava Johnny Fontane, un edificio sta cadendo a pezzi a causa di una incredibile esplosione. Un tipo come voi dovrebbe starsene bene alla larga!

Secondo Livello
Miami, 1957

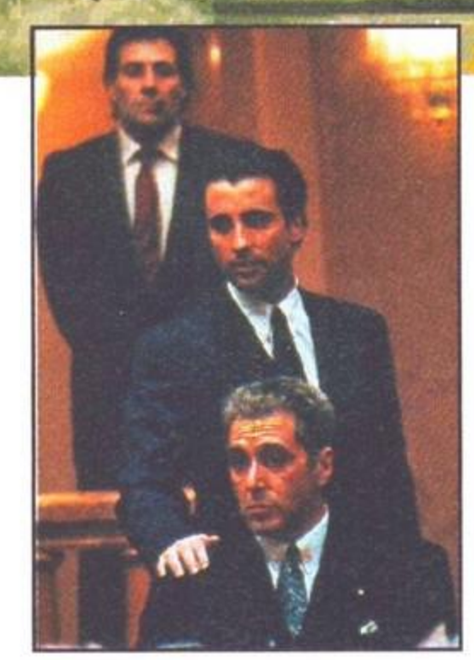
Se pensavate che nel '47 la vita fosse dura, vedrete ora! Sono passati 10 anni, ed è cambiato il teatro della lotta tra bande, ma siete sempre nell'occhio del ciclone. Un passo sbagliato, e... Ahi!

Un problema ricorrente, ma non troppo pericoloso, per un "duro" come voi. Questi macchinoni innaffiano la strada con delle gocce calibro 45, indirizzandole ai gentleman come voi. Testa bassa, riflessi veloci e una buona mira sono gli ingredienti necessari per arrivare a casa sani e salvi.

State attenti, perché da ogni finestra, porta, automobile può uscire un tipo che vi un regala un confetto calibro 39. E chi non spara, mena!

Attenti agli innocenti! Ricordatevi che in casi come questo, non potete rischiare: se vi mettete a sparare contro il tipo vestito di blu, colpirete quasi certamente la signora con la carrozzella. E voi, che siete un gentleman, non potete permettere che questo accada! Aspettate quindi di poter eliminare il cattivone senza mietere vittime innocenti.

Come dice il mio vecchio, non salite mai su una scala, ma non passateci neanche sotto! Voi dovrete proprio salire, se volete completare il livello. Occhio ai mattoni che cadono regolarmente dal cornicione, perché un mattone sul piede fa male come un proiettile in pancia.



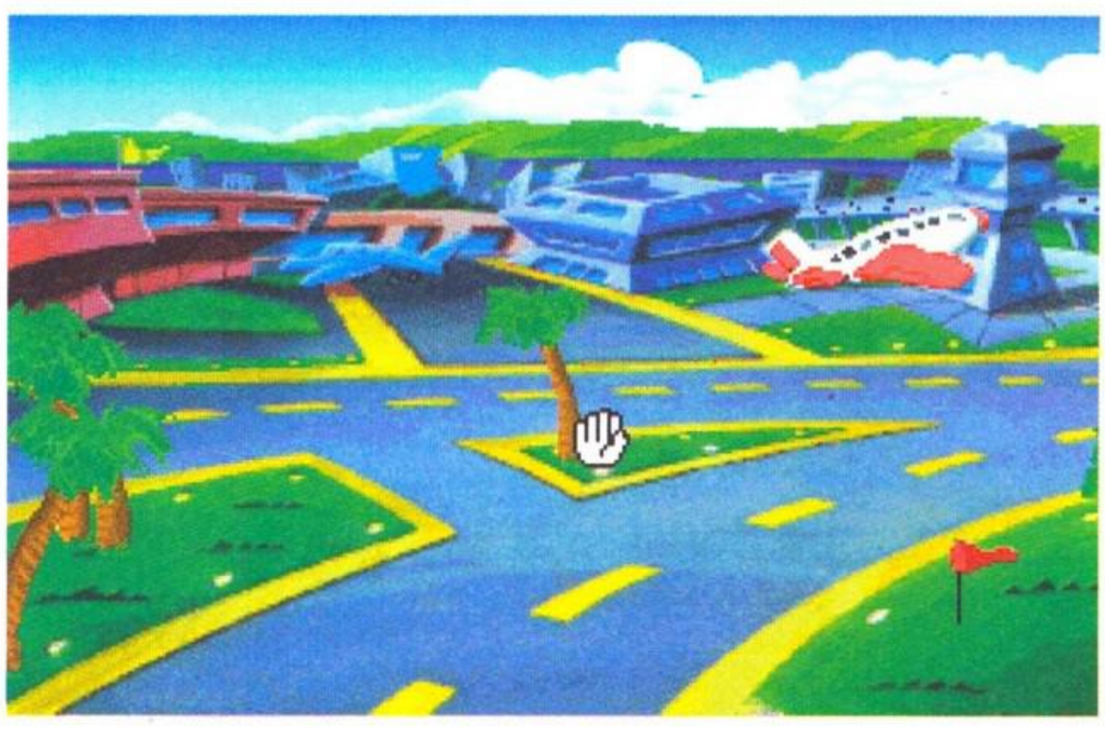
I cattivoni si stanno svegliando! Per esempio, guai a capitare a tiro di questo signore senza aver preso le adeguate precauzioni. Quali? Semplice: inginocchiatevi e sparate in diagonale verso il vostro nemico; non lasciategli il tempo di respirare, ma continuate a tempestarlo di proiettili. Dovrete colpirlo due volte prima di "stenderlo", quindi riuscirà quasi certamente a rispondere al fuoco, ma non preoccupatevi, perché non può colpirvi se siete inginocchiati.

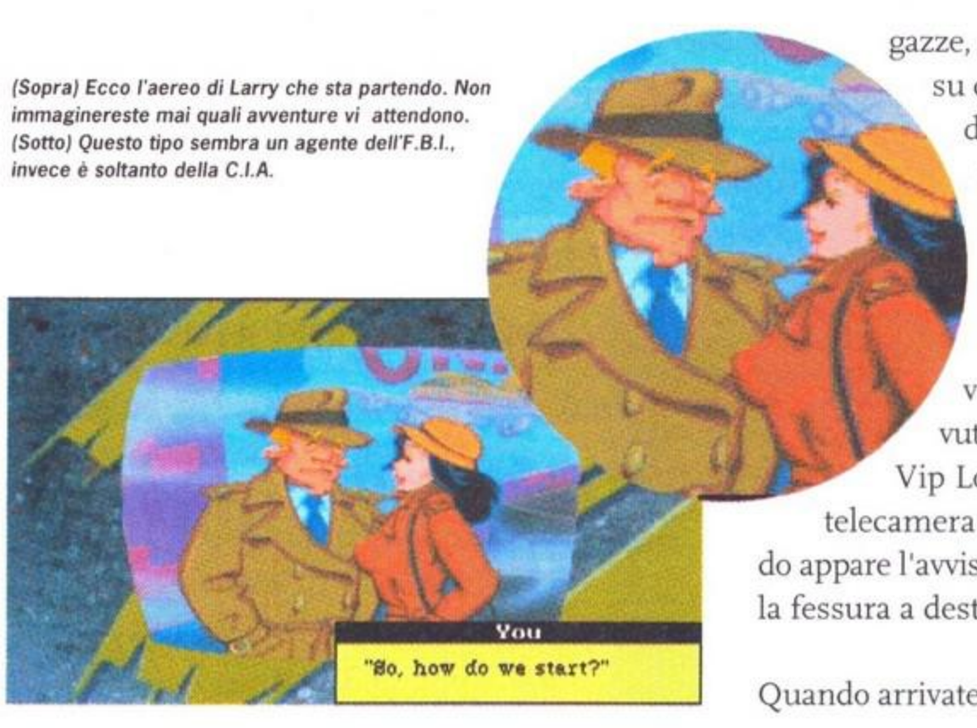
Potrete non crederci, ma anche le donne oggigiorno sparano! Eh, sì, sono finiti i bei tempi in cui ti potevi fidare delle signore. Appena vedete queste pulzelle, usate il vostro "ferro da stiro" per eliminare alla radice il problema.

Okay, da qui in poi dovrete vedervela da soli. Ricordatevi quello che avete imparato nei primi due livelli, e cercate di non colpire gli innocenti!

LARRY 5

Larry e Patty sono tornati! Dopo aver fatto passare le notti in bianco con Larry 3, passano direttamente alla quinta avventura del "serial" della Sierra che minaccia di avere più puntate di Dallas e Beautiful messi assieme!
Ringraziate Paolo Magnaghi, Ivan Pugnaloni e Fabrizio Venturini per questa soluzione, oltre al magnanimo aiuto di Mr FM101, Mario Panda! Per semplificare un po' la soluzione, abbiamo messo prima la parte "Larry", e poi la parte "Patty".





(Sopra) Ecco l'aereo di Larry che sta partendo. Non immaginereste mai quali avventure vi attendono. (Sotto) Questo tipo sembra un agente dell'F.B.I., invece è soltanto della C.I.A.

• PORNOPRODCORP

Appena avuto l'incarico dal capo, andate nella Video Tape Room (in alto a sinistra) e prendete le tre videocassette in basso a destra, quelle vicine al monitor. Quindi prendete il Camera Charger nell'ultimo cassetto a sinistra del tavolo e cancellate le tre cassette con il Video Degausser.
Andate quindi nella File Room e prendete la Aeredork Gold Card, che è sul tavolo a sinistra, e i dossier delle ragazze (primo archivio a destra).
Ritornate nel salone e caricate la Camera, utilizzando prima il Camera Charger nella presa elettrica vicino alla macchina per il caffè, poi la videocamera nel Camera Charger. Uscite della PornoProdCorp e salite sulla limousine. Mostrate la Gold Card all'autista e verrete portati all'areoporto.

AEREOPORTO

Arrivati all'areoporto, cliccate sui tre dossier delle ragazze, e scoprirete che contengono tre indizi su come raggiungerle: una carta di credito, una scatola di fiammiferi e un fazzoletto.
Felici della vostra scoperta, avvicinatevi al pannello dell'ATM, posto a sinistra dell'entrata. Inserite la Gold Card e digitate il codice per la vostra destinazione. Prendete la ricevuta e entrate nell'areoporto; entrate nel Vip Lounge mostrando la Gold Card alla telecamera e aspettate qualche secondo. Quando appare l'avviso di imbarco, inserite la ricevuta nella fessura a destra della porta e entrate.

Quando arrivate a destinazione, dovete ricaricare (se necessario) la Video Camera, e annotare il numero di telefono del servizio Affitta-Limousine, scritto su uno dei cartelloni in alto.

NEW YORK

Prendete il quarto di dollaro nella Jerry's Kid Canister a destra della porta del Vip Lounge. Quindi raggiungete i telefoni a destra e chiamate la Limo-Company.
Uscite dall'areoporto e salite sulla limousine, e mostrate il fazzoletto all'autista. Sul sedile dell'auto troverete anche un'agenda, in cui ci sono delle carte di credito e un mucchio di dollaroni.
Arriverete all'Hard Disk Caffè, un locale molto intimo e informatizzato, in cui potrete trovare, oltre a Michelle, la prima ragazza, un Atari 400! Parlate con il Maitre finché, scocciato dalla vostra insistenza non vi consegna la striscia lasciapassare. Inserite il lasciapassare nella macchina a sinistra dell'ingresso e sedetevi al primo tavolo libero. Aspettate di vedere entrare Michelle, quindi ritornate nella hall d'ingresso e utilizzate la striscia nella Music Box (in basso a sinistra) per trasformarla in un super-pass! A questo punto potrete entrare nella Herman Hollerith Hall, e avvicinarvi così al vostro "obiettivo". Parlate un paio di volte con Michelle, finché non vi invita a sedervi al tavolo per tenerle un po' di compagnia. Datele l'agenda, accendete la Camera e passatele le carte di credito... il resto se non lo immaginate, lo vedrete!
Uscite dalla Hall e chiamate di nuovo la Limo-Company; fuori dalla porta troverete la solita limousine che vi aspetta per portarvi all'areoporto, dove dovrete fare esattamente quello che avete fatto al primo areoporto.

ATLANTIC CITY

Prendete il quarto di dollaro cliccando sulla seconda slot machine (verso sinistra) e telefonate all'onnipresente Limo-Company.
Salite sulla limousine che vi aspetta fuori dall'areoporto e mostrate la scatola di fiammiferi. Arriverete al Casinò; parlate con la donna a sinistra dell'ingresso ed entrerete in possesso di 10 tramp-dollari. Prima di continuare, dovrete giocare fino ad avere almeno 600 tramp-dollari.
Entrate nel Casinò Ballroom, pagando la giusta quota al buttafuori, e sedetevi a guardare lo spettacolo. Uscite dal Casinò e andate a destra fino al negozio Ivana's Skates, dove dovrete affittare un paio di pattini. Uscite e indossate i pattini, e appena vedete Lana (il secondo obiettivo), andatele addosso. Quindi parlatele finché non vi invita al Mud Midnight Madness Show. Restituite i pattini e tornate al Casinò, ma prima di entrare assicuratevi di avere almeno 500 dollari. Entrate di nuovo nel Casinò Ballroom e date i 500 testoni al buttafuori, quindi preparatevi al combattimento!
Accendete la telecamera (dovrete averla già caricata all'areoporto e cambiato la cassetta... almeno si spera!) e salite sul ring. Per vincere il combattimento dovrete cliccare il più velocemente possibile sulle varie parti del corpo che appaiono intorno al ring.
Finita la scenetta, uscite dal Casinò e parlate con l'uo-

(Sopra) Con questa immagine ha inizio l'avventura di Patty.

(Sopra) Il laboratorio dei servizi segreti. Peggio di 007!

(Sotto e a sx) L'ingresso dell'aeroporto. Dovete entrare nella porta di fronte.

mo a destra dell'ingresso, che chiamerà una limousine.

MIAMI

Arrivati all'areoporto, oltre ad annotarvi il numero di telefono della Limo-Company, segnatevi pure quello della Just Green Card Company. Prendete il quarto di dollaro dal distributore di sigarette e telefonate a entrambe le Company.

Usciti dall'areoporto prendete la Green Card dal cestino (garbage) a sinistra dell'ingresso, quindi salite sulla limousine. Mostrate all'autista la Business Card, e verrete portati da Doc Pilliam's. Una volta entrati, salite le scale, prendete il tovagliolo sul tavolino in basso a destra, e cliccatelo su di voi. Quindi parlate all'infermiera, in modo da poter vedere Chi Chi (la terza ragazza).

Quando arriva Chi Chi cliccate con l'occhio su di lei, accendete la telecamera e datele la Green Card... il resto lo farà lei!

Finita l'ennesima scenetta, tornate all'areoporto e partite per l'unica destinazione rimasta.

E ora tocca a PATTI!

LABORATORIO DEI SERVIZI SEGRETI

Cliccate con l'occhio su tutti gli "scienziati" del laboratorio, quindi seguite il professore fino al computer (schermata a destra) in modo da avere tutte le informazioni necessarie sui vostri obiettivi (vi conviene segnarle su un foglio); andate poi nella stanza a destra per farvi inserire il Safety First Field Locator Device.

Terminata la scenetta, uscite dalla stanza e prendete il Dataman, le due cassette e l'Hooter Shooter (il reggiseno corazzato con rivoltella incorporata), e poi, usciti dal laboratorio, troverete una limousine (ma va?, ndr) ad aspettarvi.

K-RAP

Inserite la cassetta di P.C. Hammer nel Dataman e mostratelo all'autista. Ricordatevi, prima di scendere dall'auto, di prendere la bottiglia di champagne. Appena entrati nel K-Rap, date un'occhiata al display del Dataman per conoscere il numero d'ingresso dell'ufficio di Mr Krapper. Entrate nell'ufficio, prendete la chiave nascosta nel vaso in alto a destra e aprite il cassetto della scrivania. Cliccate con la mano due volte sul cassetto, e prendete il File Folder. Già che ci siete, prendete nota anche del numero sul Blue Stickum.

Fotocopiate il File Folder utilizzando la fotocopiatrice a sinistra dell'ufficio, quindi rimettete a posto il File Folder e la chiave. Andate in bagno (verso sinistra) e poi entrate nella doccia. Quando uscirete dalla doccia, vi ritroverete nei sotterranei. Indossate i vestiti appena fuori dalla doccia e andate alla Control Room B; aprite la porta utilizzando il codice trovato sul Blue Stick.

CONTROL ROOM B

1) Cliccate con la mano sul Reel-to-Reel Tape al centro del muro in alto.

2) Selezionate il Tape e cliccatelo sul Tape Deck in basso a sinistra.

3) Cliccate sei volte con la mano sul mixer appena sopra il Tape Deck.

4) Cliccate con la mano sul Reel-to-Reel Recorder.

Finito? Per poter uscire dalla stanza recuperate il Tape e poi schiacciate la mano diverse volte sul mixer; parlate al microfono, in modo da sfondare il vetro con il suono, e poi filatevela!

Uscite e salite sulla limousine.

REVER RECORDS

Cambiate la cassetta nel Dataman e inserite quella di Reverse Biaz, quindi mostratela all'autista in modo da raggiungere la destinazione voluta.

Entrate nella Rever Records e parlate con il portiere; mostrategli poi il Dataman e potrete arrivare nell'ufficio di Biaz.

Prendete il disco d'oro, mettetelo sul piatto e fatelo girare in entrambi i sensi per sentire i due messaggi sublimali. Riprendete il disco ed entrate nella stanza di registrazione (porta in alto); andate fino alla tastiera musicale e suonate a caso tre volte, e verrete invitati nella stanza di di Biaz. Cliccate la zip sul Biaz, e... beh, immaginate un po' voi!

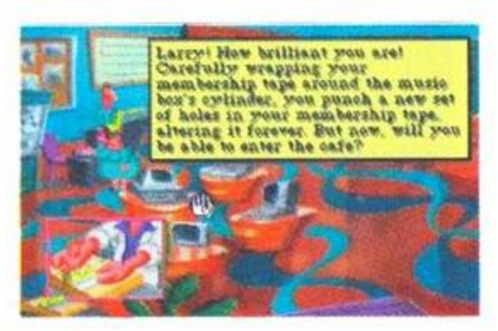
LARRY NELL'AEREO

Quando l'aereo sta cadendo, non fate niente! Vi salverete in ogni caso.

ALLA CASA BIANCA

Quando sarete abbastanza vicini, usate l'Hooter Shooter, e... avrete finito Larry 5!

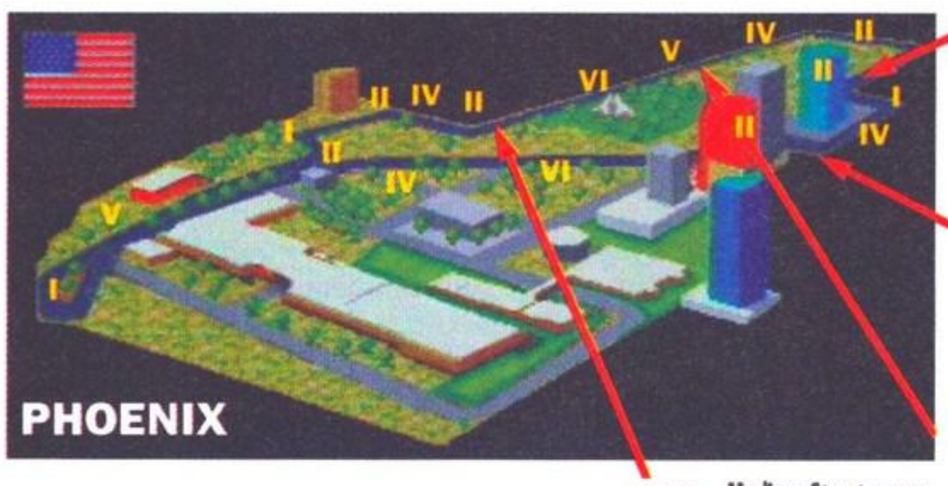
(Sopra) L'entrata dell'Hardware Caffè (Dx) Per entrare nel caffè dovete "personalizzare" il vostro biglietto d'entrata.



GRAND PRIX

Geoff Crammond

Dopo mesi di attesa è finalmente uscito *F1 Grand Prix*, la più fantastica simulazione di formula uno mai realizzata. Chi segue le gare in tv ritroverà particolari e sfumature che siamo soliti vedere sul video. Questo mese, in occasione dell'inizio della stagione parte una guida ai principali circuiti con consigli su come vivere in parallelo a quello reale il vostro campionato del mondo. Le date dei Gran Premi sono puramente indicative perché i circuiti e i team inseriti nel programma sono riferiti alla scorsa stagione. Con un po' di fantasia, comunque potete adattare i roster alla stagione '92.
Il mese prossimo la guida continua con altri circuiti...

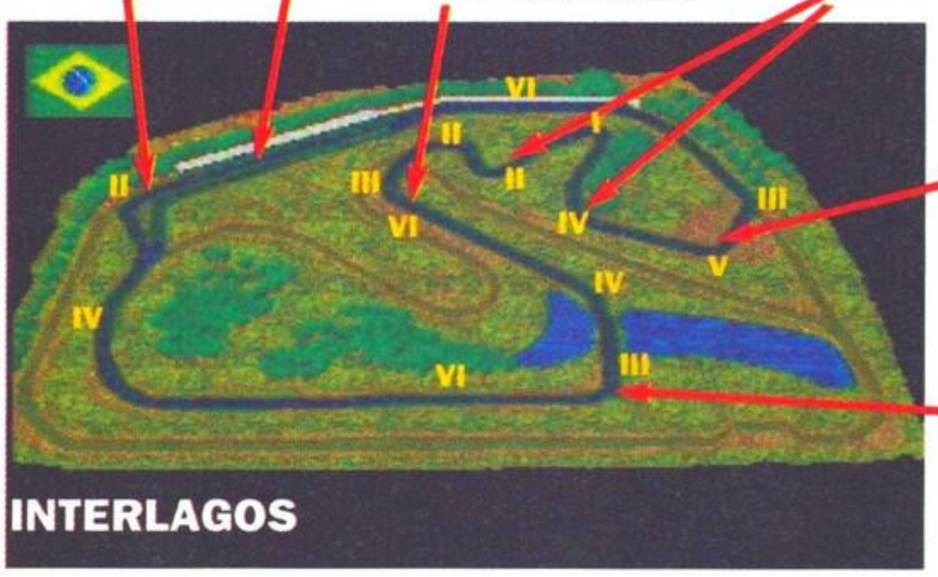


Washington Street corner
È al termine del secondo rettifilo più lungo. Un altro punto per tentare un sorpasso.

Madison Street corner
Uno dei punti più indicati per i sorpassi

Prima di questa chicane potete sfruttare il lungo rettilineo per il sorpasso.

Un sorpasso impegnativo ma importante prima di entrare nella serie di curve molto lente

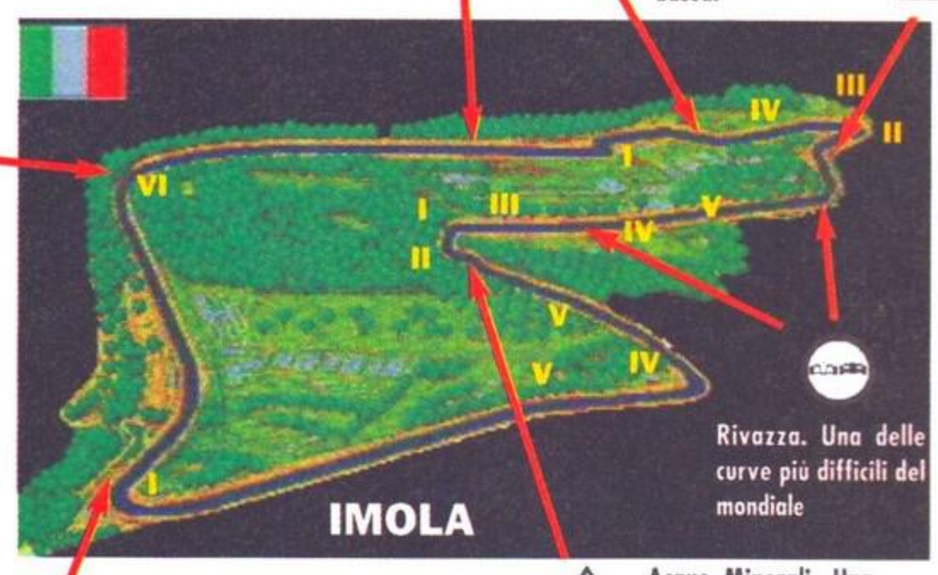


Questo sorpasso può essere rischioso.

Un'altra staccata dopo un lungo rettilineo ideale per il sorpasso.

Se uscite veloci dalla Rivazza potete provare a infilare l'avversario prima della variante bassa.

Il Tamburello si può prendere in pieno e sfruttare le scie.



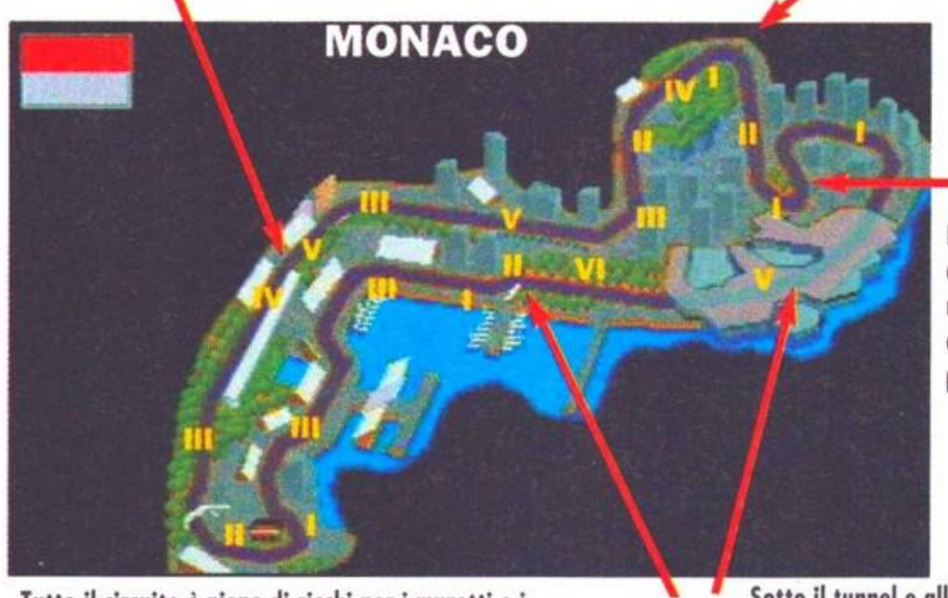
Rivazza. Una delle curve più difficili del mondiale

Acque Minerali. Una chicane molto pericolosa

La curva della Tosa. Uno dei posti più indicati per superare. Attenzione a non fare come Alesi.

SQUADRA	MOTORE	PILOTI
McLaren	Honda V12	Senna • Berger
Tyrrell	Ilmor V10	Grouillard • De Cesaris
Williams	Renault V10	Mansell • Patrese
Brabham	Judd V10	Van De Poele • Amati
Footwork	Mugen V10	Alboreto • Suzuki
Lotus	Ford V8	Herbert • Hakkinen
Fondmetal	Ford V8	Tarquini • Chiesa
March	Ilmor V10	Belmondo • Wendlinger
Benetton	Ford V8	Brundle • Schumacher
Dallara	Ferrari V12	Lehto • Martini
Minardi	LamborghiniV12	Morbidelli • Fittipaldi
Ligier	Renault V10	Boutsen • Comas
Ferrari	Ferrari V12	Alesi • Capelli
Venturi	LamborghiniV12	Gachot • Katayama
Andrea Moda	Judd V10	Caffi • Bertaggia
Jordan	Yamaha V12	Modena • Gugelmini

La curva Mirabeau. Uno dei pochi punti dove si può superare.



In questa curva dovete farla sporca ma se vi buttate all'interno riuscite a passare l'avversario

Tutto il circuito è pieno di rischi per i muretti e i marciapiedi anche se il tracciato è relativamente lento.

Sotto il tunnel e all'ingresso della chicane sono due punti ottimi per gudagnare posizioni.

I GRAN PREMI 1992

G.P. Sudafrica 1° marzo; G.P. Messico 22 marzo; G.P. Brasile 5 aprile; G.P. Spagna 3 maggio; G.P. San Marino 17 maggio; G.P. Monaco 31 maggio; G.P. Canada 14 giugno; G.P. Francia 5 luglio; G.P. Gran Bretagna 12 luglio; G.P. Germania 26 luglio; G.P. Ungheria 16 agosto; G.P. Belgio 30 agosto; G.P. Italia 13 settembre; G.P. Portogallo 27 settembre; G.P. Giappone 25 ottobre; G.P. Australia 8 novembre.

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI,11
a MILANO
Tel.02/8464960 r.a.
fax.02/89502102

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE

TURRICAN
MIKE DITKA 2
OUT RUN M.D.
JOHN MADDEN 2
CENTURION
ROBOCOD
PACMANIA

MASTER SYSTEM

BACK TO FUTURE II
SONIC THE EDGEHOG
MICKEY MOUSE 2
GOLDEN AXE
AFTER BURNER M.S.
WONDER BOY M.S.
TENNIS ACE
SHINOBI
GHOULS'N GHOST
XENON II

AMIGA 500/2000

TOP WRESTLING
WING COMMANDER
RED BARON
TURTLES 2
HARLEQUIN
FORMULA ONE G.P.
KNIGHTS OF THE SKY
EPIC

SETTORE COMMODORE

A500 V.2.0 COMMODORE	£. 700000
A500 V.2.0,1084S COLORE	£.1190000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1190000
A2000 NUOVA VERSIONE	£.1190000
A2000 CON 1084S COLORE	£.1700000
A3000	£.TEL.....
DRIVE ESTERNO A500 PAS.+DISC.	£.145000
DRIVE INTERNO A2000	£.139000
DRIVE ESTERNO A500/A2000 360KB	£.245000
STAMPANTE 1270 COMMODORE	£.330000
STAMPANTE LC200 STAR COLORE 9AGHI	£.480000
STAMPANTE LC24-200 STAR COL. 24 AGHI	£.790000
MONITOR COLORE 1084S COMMODORE	L.450000

SETTORE COMMODORE

ESPANSIONE DA 512KB PER A500	L. 59000
ESPANSIONE DA 1MB PER A500PLUS	L.140000
ESPANSIONE DA 512KB CLOCK A500	L. 69000
ESPANSIONE DA 1,5MB PER A500	L.190000
ESPANSIONE DA 2,8MB SUPRA A500	L.330000
ESPANSIONE DA 2,8MB A2000	L.390000
VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	L.480000
VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	L.420000
AMIGA ACTION REPLAY III A500/A1000	L.150000
AMIGA ACTION REPLAY III A2000	L.170000
MINIGENLOCK A500	L.490000

ANTIVIRUS,PENNE OTTICHE,SCANNER,EMULATOR C64,SOUNDMASTER, TELEVIDEO,SYNCRO SUPER,RICHIEDI IL CATALOGO GRATIS....

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI E ACCESSORI

AT286/16 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.1300000
AT386/25 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.1800000
AT386/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.2150000
AT486/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.2750000

SOUND BLASTER V.2.0	L. 280000
MODEM 2400 MNP5	L. 350000
GENISCAN GS4500	L. 280000
ION STILL RC.260	L.1400000
TAVOLETTA GRAFICA	L. 550000

RICHIEDI IL CATALOGO ILLUSTRATO CON TANTI ALTRI ACCESSORI

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE O SCRIVETE !!!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE,PC E FAX

BUONO D'ORDINE PER CATALOGO GRATIS HARDWARE E SOFTWARE

COGNOME E NOME .....

INDIRIZZO E N.CIVICO .....

CAP,CITTA' E PROVINCIA .....
KKKK
PREFISSO CON NUM.TEL. .....

INCLUDERE L.700 PER IL FRANCOBOLLO GRAZIE

PURTROPPO LO SPAZIO NON E' SUFFICIENTE PER ELENCARE I MIGLIAIA DI GIOCHI E DI PROGRAMMI GESTIONALI,RICHIEDETE IL CATALOGO GRATIS

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI'CHIUSO

PERFORMANCE
DIV. GP

VIA IV NOVEMBRE 32/34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02/6128240 - 66016401 FAX 02/66012023

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
PC 386 25 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 52 Mb	L. 1.690.000
PC 386 33 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 80 Mb	L. 1.990.000
PC 486 33 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 80 Mb	L. 2.450.000
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L. 1.950.000
PC Portatili 386 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD	L. 3.200.000
Case Desktop - Midi Tower - Mini Tower ecc. da	L. 145.000
Mother Board 386 16 Mhz	L. 320.000
Mother Board 386 25 Mhz	L. 415.000
Mother Board 386 33 Mhz Cache 64	L. 690.000
Monitor VGA 800 x 600 colore	L. 490.000
Monitor Super VGA 1024 x 768 colore	L. 630.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC	L. 990.000
Monitor VGA Monocromatico	L. 260.000
Stampante Olivetti b / n	L. 360.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b / n	L. 390.000
Stampante MPS 1550 colore	L. 450.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore	L. 490.000
Stampante STAR LC 24 / 10 24 aghi b / n	L. 680.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore	L. 795.000
Stampante Laser Jet	L. 2.200.000
Drive interno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L. 140.000
Drive esterno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L. 195.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb da	L. 180.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K	L. 120.000
Scheda VGA 1024 x 768 512 K espandibile	L. 240.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb	L. 290.000
Hard Disk 40 Mb	L. 330.000
Hard Disk 52 Mb	L. 390.000
Hard Disk 80 Mb	L. 550.000
Hard Disk 120 Mb	L. 690.000
Modem interno 2400 - 4800 - 9600 da	L. 230.000
Modem esterno 2400 - 4800 - 9600 da	L. 290.000
Scanner PC	L. 295.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212	L. 550.000
Mouse PC	L. 45.000
Mouse PC GM - 6000	L. 69.000
Mouse PC Ottico	L. 85.000
Trackball PC	L. 90.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)	L. 390.000
Scheda Multi I / O AT	L. 35.000
Scheda parallela	L. 20.000
Scheda RS 232 Doppia	L. 29.000
Scheda espansione	L. 180.000
Scheda joystick (2 porte)	L. 25.000
Scheda joystick PC 2 porte (per joy. non analogici)	L. 49.000
Coprocessori Matematici 80287 10 / 12 / 20 Mhz da	L. 190.000
Coprocessori Matematici 80387 16 / 20 / 25 Mhz da	L. 290.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo	Telefonare
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori	Telefonare
SOFTWARE GESTIONALE / GRAFICA ECC. da	L. 30.000

- **SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA**
- **SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI CASH & CARRY**
- **PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000.= MENSILI**
- **RIPARAZIONI COMMODORE, AMIGA E PC**

- **APERTO TUTTI I GIORNI DA LUNEDI´ A SABATO**
  DALLE 9.00 ALLE 12.30
  DALLE 14.00 ALLE 18.30

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
CDTV COMMODORE	L. 1.140.000
Amiga 500	L. 650.000
Amiga 500 Plus	L. 780.000
Drive Esterno per Amiga	L. 160.000
Monitor colore per Amiga / PC 8833II - 1084S con cavo	L. 490.000
Sintonizzatore TV c / base basculante + telecomando	L. 250.000
Modulatore per Amiga	L. 60.000
Schermo protettivo antiriflesso per monitor	L. 60.000
Espansione 512K c / anti-ram	L. 69.000
Espansione 512K c / clock e anti-ram	L. 75.000
Espansione 1 Mb per Amiga 500 Plus	L. 145.000
Espansione 2 Mb interna A. 500	L. 270.000
Espansione 2 Mb esterna A. 500 espandibile 4 Mb	L. 390.000
Scheda Janus per Amiga 2000	L. 350.000
Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb	L. 690.000
Modem Amiga da	L. 275.000
Scanner per Amiga	L. 450.000
Digitalizzatore Amiga	Telefonare
Videogenlock Amiga	L. 490.000
Tavoletta grafica Amiga	Telefonare
Interfaccia Midi per Amiga	L. 45.000
Mouse Amiga	L. 59.000
Mouse Ottico Amiga	L. 90.000
Brush Mouse per Amiga	L. 135.000
Trackball Amiga	L. 95.000
Action Replay per Amiga	L. 169.000
Alimentatore Amiga	L. 115.000
Copricomputer plexiglas Amiga	L. 15.000
Tappetino mouse antistatico	L. 12.000
Penna Ottica per Amiga c / programma	L. 35.000
Kickstart 1.3	L. 95.000
Kickstart 2.0	L. 149.000
Kit 4 joystick per Amiga	L. 29.000
Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L. 19.000
Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse)	L. 29.000
Turbo Pedal	L. 49.000
Joystick c / cloches BAR manuale	L. 9.000
Joystick c / cloches BAR manuale trasparente	L. 15.000
Joystick c / cloches BAR microswitches nero	L. 25.000
Joystick c / 3 spari manuali imp. anatomica	L. 10.000
Joystick c / 3 spari + autofire	L. 15.000
Joystick c / 3 spari + microswitches	L. 25.000
Joystick trasparente autofire	L. 19.000
Joystick trasparente microswitches	L. 29.000
Joystick PRO 5000 c / microswitches nero	L. 38.000
Joystick SWITTY JOY	L. 20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L. 49.000
Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L. 39.000
Joystick SUPER STICK da tavolo	L. 39.000
Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon	L. 25.000
Joystick VG260	L. 20.000
Joystick FIGHTER (cloches aereo) da	L. 69.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113	L. 25.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123	L. 29.000
Joystick PC WINNER	L. 35.000
Joystick per AMSTRAD man. e micro da	L. 19.000
Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE da	L. 19.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. 1 Mb	L. 1.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 1.500
Dischi 5" 1 / 4 DF.DD. 360K	L. 1.000
Dischi 5" 1/ 4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 2.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (Posso)	L. 49.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (10 pz.)	L. 4.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (50 pz.)	L. 20.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (100 pz.)	L. 25.000
Kit Puliscitestine Drive 5" 1 / 4 - 3" 1 / 2	L. 15.000
Carta stampante mod. cont. (conf. 500 fg.)	L. 18.000
Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L. 3.500
GAME C.64 disco originali da	L. 10.000
GAME C.64 cassetta originali da	L. 10.000
GAME PC MS - DOS 5" 1 / 4 originali da	L. 20.000
GAME PC MS - DOS 3" 1 / 2 originali da	L. 20.000
GAME AMIGA originali da	L. 15.000
CARTUCCE GAME - BOY	Telefonare

"...Aveva bisogno di parlare a Jimmy Catlin, il suo vecchio socio del computer ai tempi del ginnasio. Alcuni dei suoi programmi girano sul nuovo Commodore 64 che gli ho regalato per il suo compleanno"
(da Cose Preziose, Stephen King)

L'ultimo libro di King è semplicemente eccezionale.
Lo so, questo è K e non recensiamo libri, ma devo fare un'eccezione.
Dopo i mediocri *Le creature del Buio*, *La Metà Oscura* (a proposito, George A. Romero ha quasi ultimato le riprese del film) e *Quattro dopo Mezzanotte*, che sembravano desolatamente testimoniare il declino del re di Bangor, Maine, *Cose Preziose* segna il ritorno alla grande del Maestro. A parte la storia particolarmente avvincente (è il classico libro che ti tiene sveglio la notte, da quanto tempo non mi accadeva?), quello che mi ha colpito è il continuo riferimento al mondo dei videogiochi. Leggere che in un America dove esistono solo console, console e ancora console il C64 C'È ancora, non è un fossile, e che persino il leggendario Steve lo conosce, beh, mi ha aperto il cuore.
Ma non è finita:
"Forse qualche videogame ti farebbe star meglio. Possiamo giocare all'incursione aerea, Bri! Ce l'hanno! Quello che ti ci siedi dentro e si inclina avanti e indietro! È fortissimo!"
Chiamatelo "incursione aerea", *Afterburner* o *G-Loc*, resta il fatto che il nostro mondo parallelo è forse meno "parallelo" di quello che pensiamo.

HOMO LUDENS: REAZIONI

Caro Matteo,
"Dormire, sognare... un po' morire" disse Shakespeare e, infatti, l'ultima volta che sognò si addormentò e non si risvegliò mai più. "Chissà che cosa aveva mangiato?" può pensare qualcuno, ma non sempre il sogno scaturisce dalla digestione, così come l'allagamento è sintomo di alluvione (e Dante e Firenze ne sono la riprova chiara anche se non è chiaro di che cosa). E tutto ciò forse è già utopia. Utopia: Uto, dal greco, che vuol dire impossibilità di toccarsi la punta dei pollici con il coccige, e Pia, dal latino, "va a quel paese", l'utopia è infatti l'apoteosi dell'inavverabile, così come il sogno è l'impossibilità dell'avverato (a differenza dell'indisponibilità dell'avvocato e della liquidità del gelato)...
No, stai tranquillo, non sono completamente pazzo, ma penso che sia di rigore un'introduzione del genere per affrontare l'argomento "homo ludens" di cui si è parlato ampiamente nel numero di gennaio. "Perché parlare di utopie?", vi chiederete, ma credo che l'utopia sia un ottimo termine di collegamento con i video game, perché sono proprio quest'ultimi che ci rendono protagonisti di strabilianti avventure che nella nostra società sono da considerarsi vere e proprie utopie: non credo proprio che al giorno d'oggi si possano rivivere in prima persona le vicende di *Monkey Island*, né tantomeno quelle forse "più accessibili" delle varie simulazione sportive che costellano il mercato video-ludico.
C'è bisogno quindi di quel pizzico d'aiuto che solo i videogiochi ci possono dare per riacquistare la voglia di avventura che l'uomo ha perso durante la sua monotona storia (i corsi e i ricorsi di Vico: cui prodest?). E l'alienazione? Mah, sinceramente parlando non mi sento per niente un automa, bensì un attore che ritrova in ogni videogioco un nuovo film da interpretare, una nuova sfida da vincere, una nuova fatica da superare. Per questo sono fiero di far parte della categoria "homo ludens" alla quale sicuramente (a meno che non scoppi una Terza Guerra Mondiale) parteciperanno anche i miei figli. Chiudo ora la mia chilometrica lettera con una frase di Luca de Clapiers de Vauvenargueus (e chi è? Scusa l'ignoranza...) (pensatore francese vissuto nella prima metà del XVIII secolo e, pur essendo un grande amico di Voltaire, uno dei massimi esponenti dell'Illuminismo francese, anticipò alcuni dei temi del movimento Romantico, NdMBF):
"I sogni più ridicoli e pazzeschi sono stati spesso causa di successi straordinari"
Ecco perché amo il computer, i videogame e i Queen

Fabio '77

PS
Complimenti per il tuo prologo apparso sul numero di gennaio.

Caro Matteo,
inizio questa lettera confessando che ai mitici tempi di ZZAP! ti consideravo uno stupido, uno che scriveva per mettersi in mostra, ridere alle spalle di coloro che si aizzavano contro di te, e forse non avevo torto... Ma erano altri tempi, ora siamo cresciuti (suppongo che tu abbia già finito il Liceo, io intanto sono al quarto anno di scientifico) e, come hai detto tu, siamo cambiati. Ora ti reputo una persona intelligente, colta e convinta delle proprie idee (ti ringrazio: ricorda però che non bastano citazioni e frasi ad effetto per comprarsi una cultura, tantomeno un'intelligenza, NdMBF): sono proprio contento di essermi sbagliato. Ma ora passiamo alla lettera. Certamente hai ragione quando dici di non voler rinnegare il passato, ma non per questo bisogna chiuderci in esso senza fare nulla per il presente.
Forse ti chiederai perché scrivo tutto ciò, ammetto di non saperlo neanch'io. Ho appena letto la Posta del numero 35 e ne sono rimasto colpito, le prime due lettere inviavano come una smania di scrittura, per comunicare le proprie idee a tutti. Rispondo così a Marco che è riuscito ad identificare un modello (molto frequente MA non solo di videogiocatore), in cui in parte mi sono identificato: adoro il fantasy, grandissimi Tolkien e Bradley, e le saghe *Dragonlance* e *Forgotten Realms*, i vari RPG e i favolosi Queen.
Sono pienamente d'accordo a metà (cfr Mai Dire Goal) sulla concezione della "cupiditas simulandi": usare il computer non preclude il mondo esterno, ma anzi, stimola a sperimentare le nostre esperienze digitali anche nella realtà. Non so a quanti di voi sia successo quello che è accaduto a me... Dopo aver finito un libro fantasy, mi sono sentito sperduto, voglioso di imitare le gesta di quelle persone e di vivere nel loro mondo, ma ciò non era possibile, se non... in quel mondo digitale che tutti amiamo.

E LA GIUSTIFICA?

Spett.le MBF,
I Pirati sono più veloci dei distributori italiani?
La domanda (più che altro è una affermazione) sorge spontanea (A. Lubrano) quando si confronta il momento in cui un gioco è disponibile pirata con quello che arriva originale nei negozi. Molto spesso si tratta di una differenza di mesi a favore del primo. Spie-

gami perché... È chiaro che in questi casi a guadagnarci sono i pirati perché ci si stufa ad aspettare all'infinito (anche perché ci si sente presi in giro dalle date di uscita mai rispettate) mentre a perderci sono tutti coloro che stanno dalla parte dell'originale, distribuitori compresi. Perché questi ritardi? Non può essere solo un problema di traduzioni (che già odio in generale - difficile riprodurre intatto l'umorismo di *Monkey Island* - figuriamoci se ritardano l'uscita del gioco) e allora quali sono i veri motivi? Quali che siano è comunque evidente che chi li causa ci perde, se non per la pirateria, quanto meno perché non sfrutta immediatamente l'enorme pubblicità che una recensione comporta (perché allora fornire alle riviste il gioco in anticipo di mesi rispetto alla distribuzione nei negozi? Colpa delle software house?)
Concludendo, chiedo che, di fronte all'impegno (non economicamente indifferente) di comperare giochi originali da parte dell'acquirente, ci sia maggiore serietà da parte di chi li promuove. Mi riferisco SOPRATTUTTO ai distributori (di nuovo) ma anche alle riviste stesse, a K in questo caso; intendo cioè dire: ma qual è l'UTILITÀ PRATICA di recensioni di giochi che non saranno disponibili che due o tre mesi dopo, come *F1 Grand Prix* o *Midwinter II*, o di frasi tipo "sarà disponibile tra poco" e poi passano dei mesi?
Maggiore correttezza insomma ANCHE da parte vostra nel giudicare l'attendibilità delle informazioni che vi vengono fornite e anche minore leggerezza nell'indicare date regolarmente smentite nei numeri successivi e quindi, insisto, di nessuna utilità.
Nella speranza che i molti piedi pestati da questa lettera non ne impediscano la pubblicazione, aspetto di sentire le opinioni tue e degli altri lettori sull'argomento, che ritengo essere di interesse generale.
Ciao,

ENRICO VILLA (BG)

PS
Spero mi perdonerai il tono serioso della lettera

Spettabile redazione,
voglio proprio vedere quante pagine dedicherete sul prossimo numero per spiegarci come mai *F1 Grand Prix* della Microprose non è uscito.
Vengo a sapere da un negoziante di Milano che la casa distributrice ha dei problemi e che il gioco non uscirà mai.
Ma è possibile che un negoziante qualunque ne sappia più di voi che vi occupate tutto il giorno di 'ste' cose?
Secondo: per TRE numeri ci avete fatto vedere foto e scritto commenti entusiasti sulla giocabilità del suddetto prodotto, ma allora esistono delle copie o vi siete inventati tutto, e, se esistono, che problemi sono subentrati?
Insomma, diteci la verità, perché di programmi del genere non ce n'è in giro molti ed il fatto che sia stato tutto uno scherzo ci fa veramente girare le p***e!
Cordiali saluti,

ROBERTO

Prima di rispondere alla tua lettera, Enrico, vorrei specificare che non hai alcuna ragione per chiedere scusa per il tono "serioso" della lettera.
Forse sono stato frainteso, qualche mese fa, quando auspicavo l'arrivo di lettere "spiritose" e "leggere". Il mio non era un istigamento alla demenzialità e alla comicità fine a se stessa, tutt'altro, era semplicemente un invito a sdrammatizzare temi e problematiche senza per questo dimenticare l'intelligenza. Una lettera ironica non è affatto meno incisiva, efficace o profonda di un trattato pieno di paroloni e aforismi ad effetto, anzi "l'ironia è una capacità di vedere chiaro" (Remy de Gourmont). Travolti da un'ondata di comicità becera ed esasperata, risulta sempre più difficile distinguere tra "sarcasmo" e "stupidità", le tonalità di grigio sono scomparse, è rimasto solo il bianco e il nero. Gli antichi dicevano che la virtù sta nel mezzo: mai massima è stata più azzeccata. Per tornare al tema vero e proprio delle vostre lettere, non è una novità sottolineare che il problema della distribuzione lacunosa dei programmi ha sempre afflitto il mercato italiano. Ritardi, incomprensioni e disguidi sono attribuibili in gran parte a problemi tecnici: i giochi provenienti dall'estero devono transitare in dogana, passare tutte le trafile burocratiche, arrivare al distributore e poi essere distribuiti ai negozi di tutta Italia. Tutto ciò prende il suo tempo, mentre i giochi pirati, invece, non conoscono beghe doganali, burocratiche o organizzative: viaggiano sulle linee telefoniche di mezza Europa, quindi mantengono sempre un certo vantaggio d'uscita rispetto all'originale. Un altro causa di ritardi, sottovalutata ma rilevante, è anche la traduzione dei programmi e/o dei manuali: è chiaro che un avventura grafico-testuale come quelle della Lucasfilm necessita di un lavoro di traduzione non indifferente, affinché il corrispettivo titolo tradotto mantenga la stessa giocabilità e comprensibilità dell'originale.
Per quanto riguarda Formula 1 Grand Prix *sembra che il "testing" abbia preso più tempo di quello che la Microprose stessa pensava (vista la complessità del gioco), ritardandone l'uscita. Non è infine escluso che, una volta avvicinatosi troppo il periodo natalizio, la Microprose abbia preferito aspettare un po' per evitare che il suo gioco si perdesse nel mare magno dei titoli in uscita in quel periodo.*
In ogni caso, il nostro compito è quello di presentare i giochi che appaiono sul mercato, anche cercando di arrivare prima della concorrenza: non possiamo prevedere ritardi, né tantomeno accollarci l'onere di giustificarli, in quanto non dipendono assolutamente da noi.
Un cosa comunque è certa, caro Enrico, il negoziante qualunque di Milano non ne sa più di noi: F1 Grand Prix, *come avrai potuto verificare da te, è uscito.*

PC AMIGA RULES

Cari amici di Kappa,
sono un vostro fedele ammiratore nonché possessore di un PC 386sx, dotato da poco più di due settimane di scheda sonora Sound Master 2. Vi scrivo per farvi una piccola critica condivisa, suppongo, da tanti altri lettori. Quando comprai il mio PC, mi resi conto che bisognava inchinarsi di fronte al sonoro (e dico SOLO il sonoro) del vostro caro Amiga 500. Ora però questo fatto è superato, avendo montato la scheda sonora.
Ed ecco la critica: voi, nella vostra stupenda rivista (e non è affatto una presa per il c**o) avete il difetto di proclamare, anche se non esplicitamente, l'Amy molto migliore dei nostri amati PC. Prendete *Monkey Island*: sul mio computer ha grafica e sonoro superbi (ora!), tali e quali al vostro Amiga.
I possessori di PC si sono rotti le p***e (e insisto su questo punto) di essere presi in giro. E *Monkey* è solo un esempio... guardate *Heart of China*, *Rise of the Dragon*, *F29*, *Mario Andretti*, e poi giudicate. Siamo sinceri... VGA e SVGA eguagliano (e a volte superano) l'Amiga. Quindi, voi "giornalisti del videoludico", negli articoli e nei K-voti, siate leali! Per finire vorrei una una dimostrazione della vostra lealtà: mandate in rotativa la mia lettera. [...]

A. DI CICCO, in arte CHIP ILLOGICO

Ormai mi accade sempre più spesso di sentirmi dire da persone che dicono di intendersi di computer: "Ma che ci fai con l'Amiga? Quello lì serve solo per i giochi!" E sinceramente non c'è cosa che mi fa più imbestialire. Perché se almeno ci fosse un tentativo di dialogo, un minimo di apertura mentale da parte loro, che ti consentisse di opporre le tue ragioni, allora magari potrei, alla fine di un discorso, riconoscere il mio errore. Ma il bello è che appena contesti la loro insinuazione, o ti rispondono "Non è vero" o cose simili, o ti mandano a quel paese dicendoti "Non capisci niente". Un caso lampante è quello di un mio amico, che ha recentemente acquistato un PC nontisodireseéun286oun386 con Hard Disk da nonsoquantimegabyte, scheda VGA, drive da 3 pollici e mezzo e una mega stampantona (non so dirti se ha un numero spaventoso di colonne, so solo che è gigantesca), anche se forse è meglio dire che lo ha acquistato il padre. Probabilmente adesso penserai che ci deve fare grandi cose. E invece no! Per quanto io sappia, lo usa semplicemente per stampare testi e schede dove il padre registra le performance dei suoi alunni, oltre che per giocare, anche se non ha una grande quantità di giochi. Comunque, correggetemi se sbaglio, penso che tali prestazioni le possa fornire anche un normale Amiga 500, al massimo un Amiga 2000, basta trovare i programmi adatti. O no? Però, quando glielo ho gentilmente fatto notare, attraverso subdole allusioni, sono stato investito da una valanga dialettica che comunque si può riassumere come segue: "L'Amiga serve solo a giocare". Ma aspetta, non sai ancora il meglio! Tale individuo non ha mai visto un Amiga lavorare!! (minuto di silenzio per riflettere sull'entità di tale affermazione). È evidente quindi che si sta diffondendo una mentalità che classifica l'Amiga come un giocattolone cresciuto, appellativo che, a mio modestissimo parere, non merita. [...] Forse basterebbe solo che sul drive, invece di Amiga ci fosse scritto PC e poi, più piccolo, Amiga, perché molti cambiassero idea.
Comunque con questo discorso non voglio assolutamente innescare una nuova polemica con i possessori di PC, non sia mai (anche se le polemiche tra i vari sistemi sono sempre state il mio pallino, soprattutto perché erano divertenti, altro che le solite lettere demenziali che si vedono da un po' di tempo a questa parte, che parlano regolarmente del bambino che non riesce a far funzionare il suo Amiga, ne ho fin sopra i capelli).

IL CAMMELLO VOLANTE KABUBI

Bosta e risposta: MS-DOS - AMIGA 1 - 1. Fischio finale, squadre negli spogliatoi. Direi che può bastare, grazie.

KRAMER ELECTRONIC

MM P.ta Venezia

COMPUTERS DIFFUSION

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - ASSISTENZA TECNICA

NEC · Texas Instrument RIVENDITORE AUTORIZZATO · Atari · Nintendo · mita · UsRobotics · UNISYSTEM · HYUNDAI RIVENDITORE AUTORIZZATO · Star · Commodore · Canon · EPSON · SEGA

CONSOLE - HOME & PERSONAL COMPUTERS - ACCESSORI

'92 PREZZI PAZZI !

Richiedi il nostro catalogo completo con i prezzi aggiornati !!!

SUPER Amiga 500 (Garanzia Commodore Italiana) Appetizer L. 649.000
Modem Professionali HAYES compatibili 2400 Baud MNP-5 L. 295.000
Hard Disk CONNER 120 MB High Quality e High Speed L. 799.000

Prezzi IVA compresa, Vendita anche per corrispondenza !

OMAGGIO

KRAMER ELECTRONIC - Via A.Kramer, 19 - 20129 Milano - MM1 P.ta Venezia
Tel. 02 / 76008728 - Fax 02 / 76008728, --> Portaci questo tagliando ...

SOFT MAIL

Dal 1984 vendita per corrispondenza. Per informazioni e ordini telefona allo (031) 300.174

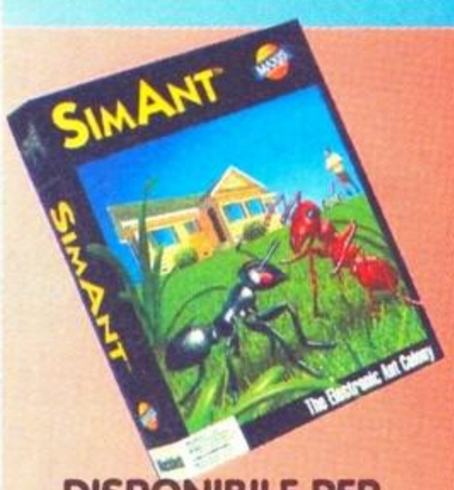
Il nuovo catalogo dedicato alla simulazione su PC è già in distribuzione: inviaci subito Lit.1.000 in francobolli per riceverlo!!!

LIBRI

FALCON 3.0 STRATEGY GUIDE	TEL.
HARPOON STRATEGY GUIDE	35.000
HEART OF CHINA	25.000
JET FIGHTER SCHOOL II	30.000
LEGEND OF D.MOON EYE 2	TEL.
LEISURE SUIT LARRY BEDSIDE COMP.	30.000
LEISURE SUIT LARRY 5	20.000
LES MANLEY LOST IN L.A	20.000
MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°)	39.000
MONKEY ISLAND 2 °	TEL.
POLICE QUEST 3	20.000
POOLS OF DARKNESS	25.000
QUEST FOR CLUES IV	49.000
RISE OF THE DRAGONS	25.000
SIM EARTH BIBLE	39.000
SPACE QUEST IV	25.000
WING COMMANDER 1&2 GUIDE	39.000

ACCESSORI PER PC IBM™

FLIGHT CONTROL SYSTEM	250.000
GAMECARD III AUTO	88.000
GAMECARD III AUTO MCA	115.000
MAXX YOKE (CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO)	199.000
MAXX PEDALS (PEDALIERA PER SIMULATORI DI VOLO: FUNZIONA ANCHE CON QUALSIASI JOYSTICK)	139.000
SCHEDE MUSICALI PER PS/2 MCA	TEL.
SOUND MASTER II (SCHEDA MUSICALE COMPATIBILE ADLIB E SOUNDBLASTER, INCLUDE CASSE E INTERFACCIA MIDI)	350.000
THUNDERBOARD (SCHEDA MUSICALE COMPAT. ADLIB E SOUNBLASTER)	275.000
VALUE PACK J/S (CONTIENE: JOYSTICK SUNCOM ANALOG XTRA, SCHEDA JOYSTICK A 2 PORTE ED IL SIMULATORE CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0)	150.000
WEAPONS CONTROL SYSTEM	250.000



DISPONIBILE PER PC IBM™

AMIGA™

ADD. ACTION COMPILATION (CONTIENE: HEROES OF LANCE/HILLSFAR/DRAGONS OF FLAME)	79.900
ADD. GATEWAY TO SAVAGE FR.	TEL.
ADD:LEGEND OF D.MOON EYE 2	TEL.
AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO)	59.000
AMOS, AMOS 3D & COMPILER	TEL.
BARBARIANS II (PSYGNOSIS)	49.900
BIRDS OF PREY °	69.900
CASTLES °	TEL.
DELUXE PAINT IV °	189.000
ELVIRA - ARCADE GAME	49.000
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS	59.000
FIGHTER DUEL	TEL.
GRAND PRIX	TEL.
HARPOON BATTLESET #4	TEL.
HARPOON CHALLENGE PACK	159.000
HEART OF CHINA	89.900
HEIMDALL	69.000
LEISURE SUIT LARRY 5	89.900
MIG-29 SUPER FULCRUM	69.900
MONKEY ISLAND 2	79.900
RED BARON	89.900
SCENERY DISK #12 (FLIGHT SIM.)	49.000
SISTHEMA II+ ° (IMB/TOTOCALCIO)	159.000
SPACE ACE: BORF'S REVENGE	79.900
SPACE QUEST 4	TEL.
STRIKEFLEET	59.900
TEST DRIVE II COLLECTION	59.000
THE PERFECT GENERAL DATA DISK	TEL.
TOP WRESTLING	TEL.
ULTIMA VI & WING COMMANDER	TEL.
VOYAGER (IMB)	180.000
WILLI BEAMISH	89.900

CDTV™ TELEFONARE

PC IBM™

ADD:LEGEND OF D.MOON EYE 2	TEL.
CIVILIZATION	TEL.
CONQUEST OF LONGBOW	99.900
DATA DISKS: LUFTWAFFE, CASTLES	TEL.
ECOQUEST I	TEL.
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD)	69.000
FALCON 3.0	99.900
FEMME FATALE (VM18)	69.000
GRAND PRIX	TEL.
GREAT BRITAIN SCENERY F.S.	99.000
HARPOON BATTLESET #4 (SOLO 5,25")	55.000
HARPOON CHALLENGE PACK	169.000
LEISURE SUIT LARRY V (HD/VGA)	89.900
LES MANLEY LOST IN L.A. (HD)	69.000
MIKE DITKA'S FOOTBALL (HD)	59.000
MONKEY ISLAND 2 °	79.900
PATTON STRIKES BACK	99.000
PENTHOUSE J. (VM 18)	69.000
POLICE QUEST III (HD/VGA)	99.900
SEX OLYMPICS (VM 18)	65.000
SIM ANT	99.900
SISTHEMA TOTOCALCIO °	99.000
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18)	69.000
STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY	TEL.
STRIKE COMMANDER	TEL.
TAKING OF BEVERLY HILLS	69.000
TEAM YANKEE II	TEL.
TEST DRIVE II COLLECTION	59.000
TEST DRIVE III	65.000
THE ANIMATION STUDIO (SOLO 3,5")	199.000
THE LOST ADMIRAL	89.000
THE PERFECT GENERAL	89.000
THE PERFECT GENERAL DATA DISK	TEL.
ULTIMA VII	TEL.
UNCHARTED WATERS	99.000
WILLY BEAMISH (HD)	99.900
WING COMMANDER 2	79.900
SPECIAL OPERATIONS (HD)	59.000
SPEECH ACCESSORY PACK (HD)	29.000
WINTER CHALLENGE (HD)	59.000

CD ROM PER PC IBM™

ULTIMA VI+WING COMMANDER	170.000
WING COMM.+MISSIONS 1&2	170.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA • NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARNE I RELATIVI DIRITTI

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

Spese di spedizione Lit. 7.000

TOTALE LIT.

K

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSì ☐ VISA ☐

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	1.340.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria	4.650.000
Amiga 3000 T 25Mhz Hd 100Mb 5mb	5.700.000

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Commodore 1950 multisync (1960)	739.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768 garanzia Nec	1.200.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768 " "	1.750.000
Nec 5fg 20"multisync 1280x768 " "	Chiedere

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb	65.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock	76.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb	190.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock	210.000
Espansione Amiga 500 Plus 1Mb	130.000
Espansione Amiga 500 Plus 2Mb esterna fast	400.000
Espansione Amiga 2000 2Mb esp.8mb	340.000

Hard Disk e Controller

Hard disk scsi 200Mb Hitachi (Offerta)	1.150.000
Hard disk scsi 52Mb Quantum 11/15ms-slim	450.000
Hard disk scsi 105Mb Quantum 11/15ms-slim	750.000
Hard disk scsi 120Mb Quantum 7 ms	830.000
Hard disk scsi 210Mb Quantum 11/15ms	1.390.000
Hard disk scsi 240Mb Quantum 7 ms	1.450.000
Hard disk scsi Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.350.000
Controller A2091 esp. 2Mb+Hd 52Mb Quantum	750.000
" " " " +Hd105Mb "	1.050.000
" " " +Hd210Mb "	1.690.000

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	530.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	350.000
Genlock roctec	280.000
Genlock Vhs Electronic design	750.000
Genlock S-Vhs Electronic design	990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	45.000
Ad speed ICD acceleratore 14,2mhz,32Kb cach	400.000
Action replay III Amiga 500	169.000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb	499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno Gvp/Qtec con interruttore	127.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus	77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	120.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori	24.000

Pc-compatibili

Desk **286 16/21** Hd52mb 1Mb Vga 256	1.180.000
Desk **386 SX 25** Hd52mb 2Mb Vga 512	1.730.000
Desk **386 25** Hd52mb 2Mb Vga512	1.980.000
Desk **386 33 64 cache** Hd52Mb 4MbVga 512	2.250.000
Desk **386 40 64 cache** Hd 52Mb 4MbVga512	2.550.000
Desk **486 33 64 cache** Hd 52Mb 4MbVga512	3.150.000
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 85.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 170.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 130.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 240.000
" Hard disk 80Mb Quantum	+ 280.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 400.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 550.000

I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compresi
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	+ 270.000
Soundblaster professional	+ 440.000
Videon III per Pc	+ 600.000

Eccezionale offerta!!!
Amiga 500 PLUS
690.000
con joystick omaggio

Greit Valley Production

Hard card + 52Mb Quantum A2000/500
Hard card +120Mb Quantum A2000/500
Hard card +240Mb A2000/500
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia

Accelleratrice 68030 A2000 22/50 Mhz
" 68030 A500(esterna HD)
" 68040 A3000

Impact Vision 24 A3000/2000 PAL
Frame grabber in tenpo reale,Genlock
Video pip,Antiflicker,16.000.000 di colori
software a corredo:Macropaint
Caligari professional,Scala

Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)
Digitalizzatore audio Sound 8bit
Cabinet porta Hd esterno doppio scomparto

500 plus 2mb 810.000

500 plus 2mb 1.3/2.0 875.000

Richiedete il nostro listino completo ricco di interessanti offerte!!!

Due nuove linee telefoniche in ricarica automatica!!!

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA

COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

Siamo

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI VERBATIN 50Pz L.900

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

VIDEOTABÛ

Spettabile redazione di K,
comincio questa mia lettera con i doverosi complimenti per la vostra rivista, che reputo la migliore del settore. Posseggo un Game Boy e gioco spesso e volentieri con un Amiga 500 espanso.
Non spenderò che due righe per ribattere a tutti coloro che pensano che il videogiocatore sia un mentecatto, squilibrato che vive in un mondo di favole.
Ho quasi 21 anni, frequento il Politecnico di Milano e ho i piedi ben piantati per terra. La cosa che più mi preme riguarda la situazione maschio-femmina nei confronti del gioco elettronico e non.
Leggendo qua e là le riviste specializzate, mi accorgo che la maggior parte delle redazioni sono composte da ragazzi, che chi recensisce i giochi sono sempre ragazzi e che la Posta ospita pochissime lettere firmate da ragazze, e sembra sempre un evento internazionale se una dama si impone all'attenzione del settore.
Ma cosa sta succedendo? Non vorrei che anche il mondo dei videogiochi si trasformasse in un settore tabù.
La mia personalissima opinione è che una redazione mista renda la realizzazione della rivista più piacevole, e lo scambio di opinioni contribuisca a migliorare la critica e le recensioni.
Sono portata a credere che esista ancora una certa mentalità, radicata nella maggior parte di noi ragazze che ci impedisca di considerare il "videogiocare" una cosa da "donne".
Come un po' di tempo fa il mondo degli affari era precluso al "gentil sesso", ora lo è il mondo del divertimento elettronico.
Il paragone forse non calza molto, ma rende chiaro il concetto di come non sia una questione di capacità, ma piuttosto di mentalità.
Questa mia lettera non voleva essere una critica a voi di K, che, anzi, fate uno stupendo lavoro, dando la possibilità ai migliaia di lettori/lettrici di avere uno strumento nel quale ritrovarsi.
Se di critica si può parlare, questa è diretta alle centinaia di migliaia di ragazze che, forse, si vergognano di chiedere ai genitori di comprare un Amiga, un Pc o una console.
Spero che questo sia un argomento interessante, e che si possa aprire una tavola rotonda all'interno della Posta! Grazie e buona fortuna per la rivista!
Distinti Saluti,
JAMES KIRK, per gli amici **LAYLA VALENTE**

... Che Mario sia con voi!

Tema ricorrente, quello dell'assenteismo videoludico del gentil sesso... Al momento mi viene solo in mente che le poche ragazze che ho visto in sala giochi o impegnate in una sessione casalinga con un computer giocavano a Bubble Bobble *ma una sensazione di deja-vu mi sconsiglia vivamente di farlo...*
Comunque la lettera di Layla è una vera e propria provocazione: se ci siete, battete un colpo, altrimenti vorrà dire che riterremo il fantastico e coloratissimo mondo dei, ehm, videogiochi, di proprietà esclusiva dei discendenti di Adamo (a volte mi chiedo come faccio a scrivere frasi così aberranti senza scoppiare a ridere, NdMBF)

POSTA BREVIS: THE DARK KNIGHT RETURNS

Una Posta Brevis addirittura epica: dopo essere stata mutilata, soppressa e millantata nel corso degli ultimi mesi, con un urlo di battaglia e con una rabbia interiore paragonabile a quella di un vegetariano in una macelleria, ha riconquistato di forza lo spazio della nostra rubrica. D'altronde ogni tanto è necessario concedersi delle piccole pause, riprendere fiato e, nel contempo, concedere il maggior spazio possibile al numero più alto possibile di lettori.
Cominciamo quindi alla grande, con il secondo componimento di KJX (il primo, pur non essendo stato pubblicato, è stato certamente apprezzato dal destinatario):

"Un sogno, un'illusione, una chimera,
così è la Posta, così son le cose,
quando ti sembra ancora primavera
t'accorgi che appassiscono le rose.

Una volta eravamo grandi e forti,
uniti in una guerra simulata
e sempre trovavamo, senza torti,
la porta della Posta sempre spalancata.

Ma da tempo s'è chiusa la serranda
e purtroppo siam giunti ad una stretta:
se prima ci trovavi anche alla Standa,

adesso stiam sparendo così in fretta
che ieri per la strada ho visto un panda
con la mia faccia sopra la maglietta"

Il titolo è, ovviamente, IL POLEMICO. Parafrasi in vista?

- Un saluto particolare va a ENRICO "TAM" PENTO, FEDERICO SAVIA, e MAURO "ESAGERIAMO" FANELLI di Torino, che hanno spedito la foto del loro cagnolino, ESOPO. Il tutto, pur essendo molto bello e quasi commovente, ha poca inerenza con la suddetta rivista, perciò mi vedo impossibilitato a pubblicarla: proverò con AIRONE...

- "Perché non fondare un bel club tra noi Amighisti di tutta Italia, persi in qualche Dungeon o impegnati a salvare qualche bella principessa?" questa è l'angosciosa domanda che si è posto PASQUALE SORELLA. Se volete unirvi a lui per una giusta causa, scrivete al seguente indirizzo:
SORELLA PASQUALE
VIA CARLO DEL CROIX N.8
86039 TERMOLI (CB)

- La neo-rubrica STRISCIA IL GIOCO ha diviso i nostri lettori: una parte ne sottolinea l'utilità, ad esempio Irven Zanolla, che afferma "l'idea è veramente ottima in quanto permette di inserire in ogni numero un alto numero di recensioni", Luigi Pallini la considera "un'idea eccellente", mentre un'altra si dichiara insoddisfatta dalla scelta dei titoli "brevi", "non capisco perché per giochi come Another World *e* Epic, *che, sinceramente non interessano nessuno, sono state spese ben quattro pagine, mentre giochi avvincenti come* Midwinter II *o* Knight of the Sky *sono stati ridotti al formato striscia" (Massimo Tedeschi).*
Vorrei che nelle vostre prossime lettere vi esprimeste sull'argomento. Per rispondere a Massimo, penso che le quattro pagine per Epic *ed* Another World *non erano sprecate: il primo è un titolo veramente "epico", non solo per aver battuto ogni record di uscite annunciate e subito smentite, ed il secondo perché rappresenta uno dei videogiochi francesi più rivoluzionari e interessanti della storia dei videogiochi (non a caso è in lavorazione un* Another World II *che promette di essere ancora più coinvolgente del primo).*

- MAURO LONGONE strikes back per rispondere alle mie osservazioni sulla lettera apparsa su K 35, a proposito della (ir)realtà virtuale. Per mancanza di spazio sono impossibilitato a pubblicare la tua chilometrica lettera. In ogni caso, resto del parere che è troppo presto per pronunciarsi su un argomento del quale, per ora, non si conoscono ancora i dettagli. Chi avrebbe mai detto che le prime automobili, lente, goffe ed impacciate avrebbero soppiantato in pochi anni la carrozza, il cavallo e la bicicletta?

- Vorrei personalmente ringraziare tutti coloro che ci inviano lettere, fax e messaggi telematici per suggerire miglioramenti o lamentare difetti, o presunti tali, di Kappa: l'"opinione pubblica" non rimane assolutamente ignorata, anzi, è la prima ad essere considerata nel momento in cui decidiamo di apportare modifiche alla rivista. Per mancanza di spazio siamo impossibilitati a pubblicare le vostre missive: vengono comunque lette e valutate con attenzione. Continuate così.l

EPILOGO

*Quando scrivo questa rubrica e, più in generale, quando uso il mio Amiga, accendo lo stereo. È una cosa istintiva, naturale. Il binomio musica-computer è inscindibile. Il silenzio è innaturale, anche se per molti è condizione necessaria e sufficiente per potersi concentrare. Dopo un inizio rap piuttosto energico (*Naughty by Nature*), sto scrivendo questo epilogo con il sottofondo musicale dell'immortale* Moonlight Shadow *di Mike Oldfield, che stimola riflessioni malinconiche e forse tristi. Meglio così, è meglio una smorfia genuina che un sorriso forzato. Sto ancora ripensando alla discussione che ho avuto recentemente con un cosiddetto "adulto". Alla domanda, sibillina, "in che cosa credi?" sono rimasto interdetto. In che cosa credo? In che cosa ho mai creduto? Ho forse avuto ideali e valori da difendere a spada tratta? Ho cercato di rispondere evasivamente, per prendere tempo, ma, implacabilmente, l'"adulto" incalzava ricordando che "ai suoi tempi" si combatteva per difendere un ideale politico, ideologico, morale, cosa che sarebbe anacronistica nella nostra società. Ho ribattuto, polemicamente con un "Ma ne è valsa la pena?", ottenendo come risposta uno sdegnato "Certamente più che una partita ad un videogioco", ed è seguita una paternale sulla nostra generazione superficiale, banale, consumistica, interessata solo a discoteche, film americani, fumetti e libri insignificanti e, appunto, videogiochi. Moralismo? Può darsi. Però il dubbio è rimasto insito nella mia mente, a tormentarmi, e non riesco a scacciarlo. Che ne dite di esprimere il vostro pensiero in proposito? I videogiochi sono forse un ennesimo aspetto marginale e irrilevante di un secolo che ha portato la razza umana più volte vicina all'estinzione?*

Bring the Bitta Back,

MBF

Db_Line s.r.l. V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA) Tel. 0332.767270

Per ordinare in automatico mezzo modem: BBS:Db-Line 0332.767277-Sky-Link 0332.706469

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
The Simpsons	29.000	49.000	Midwinter II	69.000	
Turtles II Coin-up	49.000	49.000	The Blues Brothers	29.000	49.900
Rolling Ronnie	29.000	29.000	Robocod/ *Gountlet*	29.000	
Pit Fighter	29.000	29.000	Alien Breed	59.000	
San Francisco Hert	29.000	29.000	Rod Land/ *DeoTheros*	49.000	
Wrestling WWF	29.000		F.Manager W.Cup		37.900
G-LOC	29.000		Stunt car race	19.000	19.000
Mega Twings	29.000		Operation Combat	56.050	65.550
Lotus 2	49.000		Brigade Commander	56.050	
Il Padrino	49.000	59.000	Thundekaw/ *Battle Ice*	59.000	
Cruise for a Corps	59.000	59.000	No Greater Glory		69.000
Falcon 3		99.000	Legend of Djel	15.100	15.100
Mega-Lo-Mania	69.000		Last Battle/ *Face Off*	48.000	
Magic pokets	49.000		Out Run Europe	29.000	
Kick Off II	49.900	49.900	Final Blow/ *WofChild*	49.000	
King Quest V		99.000	Grand Prix	79.000	
Leander	49.000		Warm Up/ *Baby Jo*	49.000	
First Samurai	49.000		Links/ *Heimdall*		69.000

...altri 500 titoli per Amiga e Ms-Dos

Console:

Super Famicom
CD Megadrive
Neo Geo Home Version
PC-Engine GT
PC-Engine Coregrafx II
CD-Rom II System PC-Engine
PC-Engine Supergrafx
Megadrive Giap. Scart/Pal
Sega Game Gear
Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console *GAME BOY:* oltre 50 titoli disponibili

SUPER FAMICOM
Castelvania IV
Dimension Force
Fire Pro-Wrestling
Joe & Mac
Lagoon
Legend of Zelda
Pro Soccer
Raiden Trad
Street Fighter II
Super E.D.F.
Super Ghoul's n Ghost
Super Tennis

PC-ENGINE
Dragon Egg!
Spriggan (CD-Rom)
Lady Fantom (CD-Rom)
Raiden
Magical Chase
Fighting Run
Prince of Persia (CD-Rom)
Randa 2 (CD-Rom)
Lord of Wars (CD-Rom)
Time Cruise
Zero Wing (CD-Rom)
S.Fantasy Zone (CD-Rom)

MEGADRIVE
Alien Storm
Block Out
Beast Warrior
Bare Knuckle
Rolling Thunder 2
Shadow of the Best
The Immortal
Mercs
Out Run
Runark
Saint Sword
Sonic the Hedgedog

NEO GEO
ASO II
Puzzled
Baseball Stars Pro
Bourning Fight
Top Player Golf
League Bowling
Minasan No Okages.
Nam 1975
Ninja Combat
Rague
Rocky Joe
Sengoku Densho

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

Tappetino Db_Line per mouse Lit. 25.000 (MOUSE SERIALE 3 TASTI PER PC IN OMAGGIO!!!!)
Scheda Joystick 2 posti PC + Tappetino Db_Line Lit. 59.000 (MOUSE+JOYSTICK IN OMAGGIO !!!)
Floppy-disk: 3.5 DS-DD Lit.800 - 3.5 DS-HD-Lit.1400

PC 386sx25Mhz-1 Floppy Disk 3.5"-Hard Disk 40Mb-Monitor Vga colore-Tastiera it.avanzata-MS-DOS 4.01-Manuali. In omaggio:modem 2400bps mnp5 v42bis-Mouse 3 tasti-1 Joystick - 2 giochi.
Garanzia 1 anno: ********Lit. 2.650.000+IVA*******.

Ad ogni telefonata listino in omaggio.Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
Telefonare per: listino prezzi-altri titoli -offerte promozionali - sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi
Modalità di pagamento: C/C Postale-Vaglia postale-Assegno Bancario-Carta di credito-Contrassegno

Uscite per l'estate

Tornano le indicazioni sulle uscite previste dalle principali software house. Abbiamo nchiesto ai principali distributori italiani (Leader, Cto e Softel) di segnalarci i titoli previsti per i prossimi mesi. Come sapete sono date puramente indicative. In molti casi infatti le scadenze non sono rispettate. Come ci sembrano notizie utili per avere un'idea dei giochi in produzione. (si ringrazia per la collaborazione Anna Vernocchi - Leader, Franca Tommasi - Cto, Raffaele Valensise - Softel, Federico Croci - Simulmondo).

ELECTRONIC ARTS

LEXI CROSS	Mac	IMMINENTE
POPULOUS II (1/2MEG)	Amiga/St	IMMINENTE
HARPOON BATTLESET 4	Amiga	IMMINENTE
STAR TREK	Pc	IMMINENTE
PANZER BATTLES	Amiga	IMMINENTE
BUCK RODGERS	Sega	IMMINENTE
PGA COURSES	Mac	IMMINENTE
RINGS OF POWER	Sega	IMMINENTE
MARBLE MADNESS	Sega	IMMINENTE
KID GLOVES II	Amiga/St	IMMINENTE
KEYS OF MARAMON	Amiga	MARZO
KID PIX	Pc	MARZO
MAGIC CANDLE II	Pc	MARZO
LORD OF THE RINGS II	Pc	MARZO
BUDOKAN	C64	MARZO
BLACK CRYPT	Amiga	MARZO
JORDAN VS BIRD	Sega	MARZO
CASTLES	Amiga	MARZO
POWERMONGER DATADISC	Amiga	APRILE
J. MADDEN FOOTBALL	Amiga	APRILE
RAMPART	Pc/Amiga	APRILE
CASTLES	Mac/St	APRILE
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	Sega	APRILE
BUDOKAN	C64	APRILE
DESERT STRIKE	Sega	APRILE
STEEL EMPIRE	Amiga/Pc/St	APRILE
POWERMONGER	Pc	APRILE
GLOBAL EFFECT	Amiga/St/Pc	APRILE

21ST CENTURY ENT.

RUBICON	Amiga/C64	USCITO
PINBALL	Amiga	IMMINENTE
DELIVERANCE	Amiga	MARZO

ACTIVISION

WORLD CLASS CHESS	Pc	MARZO
BUSHBUCK	Pc	MARZO
BUSHBUCK	Amiga	APRILE
SHANGAI II	Pc	APRILE
LGOP 2	Pc	ANNUNCIATO

DOMARK

SUPER SPACE INVADERS	Pc	USCITO
(*)T.N.T. I I DOUBLE DYNAMITE	Amiga/C64	IMMINENTE

DREAM FACTORY

DRIFT	Amiga/Pc	MARZO

EMPIRE

PACIFIC ISLANDS	Amiga/Pc	IMMINENTE
CAMPAIGN	Amiga/Pc	IMMINENTE
EYE OF THE STORM	Pc	IMMINENTE
(*) INT. SPORTS CHALLENGE	Amiga/Pc/C64	IMMINENTE
TWILIGHT 2000	Pc	MARZO

GRANDSLAM VIDEO

DIE HARD 2	Amiga/PC/C64	IMMINENTE
LIVERPOOL FOOTBALL	Amiga/PC/C64	APRILE
BEAVERS	Amiga/PC/C64	APRILE

GREMLIN

HEROQUEST + RETURN OF THE WITCHLORD	Pc	USCITO
VIDEOKID	Amiga	USCITO
SPACE CRUSADE	Amiga	IMMINENTE
HARLEQUIN	Amiga	IMMINENTE

HI-TECH SOFTWARE

THE JETSONS	Amiga/PC/C64	USCITO

IDEA

CLIK CLAK	C64	IMMINENTE
CLIK CLAK	Pc	MARZO
STURMTRUPPEN	Amiga/C64	MARZO
CATTIVIK	Amiga/C64	MARZO
DRIBBLING	Amiga/C64	APRILE
TENNIS	Amiga/C64	MAGGIO

MAGIC BYTES

SECOND WORLD	Amiga/Pc	MARZO
SEXY DROIDS	Amiga/Pc	MARZO

MICROPROSE

GRAND PRIX	Amiga	USCITO
F-117 A NIGHTHAWK	Pc	USCITO
GUNSHIP 2000	Pc	USCITO
HYPERSPEED	Pc	IMMINENTE
COVERT ACTION	Amiga	IMMINENTE
SPECIAL FORCES	Amiga	MARZO
UMS II PLANET EDITOR	Amiga/Pc	MARZO
MIDWINTER II	Pc	MARZO

MINDSCAPE

4D SPORTS DRIVING	Amiga	USCITO
SPECIAL OPERATIONS 1	Pc	USCITO
GODS	Pc	USCITO
PAPERBOY 2	Amiga	USCITO

OCEAN

(*) 2 HOT 2 HADLE	Amiga/C64	USCITO
ELF	Pc	IMMINENTE
SPACE GUN	Amiga/C64	IMMINENTE
SMASH TV	Pc	IMMINENTE
(*) ADDICTED TO FUN SPORTS COLLECTION	Amiga/C64	IMMINENTE
(*) MONSTER PACK II	Amiga	IMMINENTE
EPIC	Amiga/Pc	MARZO
SIM ANT	Amiga/Pc	MARZO
(*) ADDICTED TO FUN FIRE POWER COLLECTION	Amiga/C64	APRILE
PARASOL STARS	Amiga	APRILE
HOOK	Pc	APRILE
ROBOCOP 3	Pc	APRILE
PUSH OVER	Amiga/Pc	MAGGIO
THE ADDAMS FAMILY	Amiga/Pc	MAGGIO

ORIGIN

ULTIMA VI	Amiga	IMMINENTE

PSYGNOSIS

ORK	Amiga	IMMINENTE
AGONY	Amiga	IMMINENTE
AIR SUPPORT	Amiga	IMMINENTE

RAINBOW ARTS

(*) 5th ANNIVERSARY	Amiga/C64	USCITO
MAD TV	Amiga	IMMINENTE
(*) MEGA BOX	Amiga/Pc	IMMINENTE
(*) ACTION PACK	Amiga/C64	IMMINENTE

READYSOFT

GUY SPY	Amiga/PC/C64	IMMINENTE

SIERRA

LEISURE SUIT LARRY V	Amiga	USCITO
ECO QUEST	Pc	USCITO
A-10 TANK KILLER 1.5 vers.	Amiga	IMMINENTE
ACES OF THE PACIFIC	Pc	IMMINENTE
NOVA 9	Amiga	MARZO
LARRY 1 SC 1	Amiga	MARZO
CONQUESTS OF THE LONGBOW	Amiga	MARZO

STORM

BIG RUN	Amiga	USCITO
INDY HEAT	Amiga/C64	MARZO
DOUBLE DRAGON III	Pc	MAGGIO

SYSTEM 3

MYTH	Amiga	MARZO
MYTH	Pc	APRILE
SILLY PUTTY	Amiga	MAGGIO
FERRARI GP CHALLENGE	Amiga/Pc	GIUGNO

TITUS

DICK TRACY-CRIME SOLVING ADVENTURE	Amiga/Pc	IMMINENTE
TITUS THE FOX	Amiga/Pc	MARZO

UBISOFT

BATTLE ISLE	Pc	USCITO
UNREAL	Pc	USCITO
(*) SPORTS GAMES HITS	Amiga/Pc/C64	USCITO
(*) SILVER GAMES	Amiga/C64	USCITO
STARUSH	Amiga/Pc	IMMINENTE
(*) QUEST AND GLORY	Pc	IMMINENTE
BAT 2	Amiga/Pc	MARZO
LIGHTQUEST	Amiga/Pc	MARZO

DYNABLASTERS	Amiga/PC/C64	MARZO
CELTIC LEGENDS	Pc	MAGGIO

US GOLD

CRUISE FOR A CORPSE (IT)	Amiga/Pc	USCITO
POOLS OF DARKNESS	Amiga	USCITO
WAYNE GRETZKY 2	Amiga/Pc	USCITO
ANOTHER WORLD	Amiga	USCITO
BONANZA BROS	Amiga/C64	IMMINENTE
GAUNTLET III	C64	IMMINENTE
WILD WEST STORY	Amiga/Pc	IMMINENTE
ANOTHER WORLD	Pc	IMMINENTE
CYBERCON III	Pc	IMMINENTE
NO GREATER GLORY	Amiga	IMMINENTE
BUCK ROGERS II	Amiga/Pc	IMMINENTE
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	Amiga	IMMINENTE
LINKS CHAMPIONSHIP COURSE ARIZONA TOWN	Pc	MARZO
MIGHT & MAGIC III	Amiga	MARZO
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER II	Pc	MARZO
CONFLICT: KOREA	Pc	MARZO
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	Pc	MARZO
CYBERCON III	Pc	MARZO
PLANETS' EDGE	Pc	MARZO
D-DAY	Amiga/Pc	MARZO
THE MANAGER	Amiga/Pc	MARZO
MEGA TWINS	C64	MARZO
BONANZA BROS	Amiga	APRILE
MOEBIUS	Amiga/Pc	APRILE
CARRIER STRIKE: SOUTH PACIFIC	Pc	APRILE
CONFLICT: KOREA	Amiga	APRILE
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	Amiga	APRILE
TALES OF MAGIC: PROPHECY OF THE SHADOW	Pc	APRILE
EYE OF THE BEHOLDER II	Amiga	APRILE
G-LOC	Amiga/C64	APRILE
LINKS	Amiga	APRILE

VIRGIN GAMES

ROLLING RONNIE	Pc	USCITO
DIPLOMACY	Amiga/PC/C64	USCITO
REALMS	Pc	IMMINENTE
VIZ	Pc	IMMINENTE
SHUTTLE	Pc	IMMINENTE
POOL	Amiga/Pc	MARZO
FLOOR 13	Amiga	MARZO
SHUTTLE	Amiga	MARZO
BRIDGE HEAD	Amiga	APRILE
(*) MAG COMP 2	Amiga/Pc	MAGGIO
TRAPS & TREASURES	Amiga/Pc/C64	MAGGIO
DUNE	Amiga/Pc	GIUGNO
KYRANDIA	Amiga/Pc	GIUGNO

CORE DESIGN

Heimdall	Amiga/St	USCITO
Thunderhawk	Amiga/St	USCITO
Thunderhawk	Pc	USCITO
Wolfchild	Amiga/St	IMMINENTE
Jaguar Simulator	Amiga/St	MARZO
Heimdall	Pc	ANNUNCIATO
Jaguar Simulator	Pc	ANNUNCIATO
Chuck Rock II	Amiga/St	ANNUNCIATO

D.M.I. DEMONWARE

Top Banana	Amiga/St	USCITO
P.P. Hammer	C64	IMMINENTE
The Power	Pc	IMMINENTE
Exodus 3010	Amiga/St	IMMINENTE
Oops Up	C64	ANNUNCIATO
Gem'X	Pc	ANNUNCIATO
Mind Bending Aliens	Am./St/Pc/C64	ANNUNCIATO

ELECTRONIC ZOO

Magic Garden	Amiga/St	USCITO
Abandoned Place	Amiga/St	USCITO
Son of Zeus	Amiga/St	IMMINENTE
Son of Zeus	Pc	IMMINENTE
Fire Force	Amiga/St	IMMINENTE
DayLight Robbery	Amiga/St	IMMINENTE
Abandoned Place	Pc	MARZO
Magic Garden	Pc	ANNUNCIATO

ELITE

EUROP.CHAMP. 92	Amiga/St/Pc/C64	MAGGIO
LAST BATTLE	Pc	ANNUNCIATO

GENIAS

TILT!	Pc	USCITO
WARM UP	Amiga/St	USCITO
Top Wrestling	Amiga/St	IMMINENTE
Catalypse	C64	IMMINENTE
Chuck Rock	C64	IMMINENTE
Warm Up	Pc	ANNUNCIATO
Top Wrestling	Pc/C64	ANNUNCIATO
Sky Tech	Amiga/St	ANNUNCIATO
Sky Tech	Pc	ANNUNCIATO

IMPRESSIONS

Crime City	Amiga/St	USCITO

KRISALIS

Manchester United Europe	Pc	ANNUNCIATO
Face Off	Amiga/St	ANNUNCIATO

LINEL

Traders	Amiga/St/Pc	ANNUNCIATO
La Storia Infinita II Ad	Amiga/St	ANNUNCIATO
La Storia Infinita II AdP	Pc	ANNUNCIATO
Kaiser	Amiga/St/Pc	ANNUNCIATO
The Game of Life	Amiga/St/Pc	ANNUNCIATO

LORICIEL

Tennis Cup II	Pc	USCITO
Paragliding	Amiga/St/Pc	IMMINENTE
Son Shu Si	Amiga/St	IMMINENTE
No Buddies Land	Amiga/St	IMMINENTE
Psyborg	Amiga/St/Pc	IMMINENTE
Tennis Cup II	Amiga/St	MARZO
Bizzy Bros	Amiga/St	MARZO
Bizzy Bros	Pc	APRILE

MANDARIN

Easy Amos	Amiga/St	MAGGIO

MICRO VALUE

ElviraII:The Jaws of Cerberus	C64	annunciato
Winter Sports	Amiga/St/Pc	annunciato

MICROIDS

Killer Ball	Amiga/St	USCITO
Super Sky 2	Amiga/St	IMMINENTE

PALACE

Hot Rubber	Amiga/St/Pc	IMMINENTE
Hostile Breed	Amiga/St	MARZO
Jekyll & Hide	Amiga/St/Pc	ANNUNCIATO
Super Barbarian	Amiga/St/Pc/C64	ANNUNCIATO

THALAMUS

Winter Camp	C64	USCITO
Borobodour - Planet of Doom	Amiga/St	USCITO
Winter Camp	Amiga/St	ANNUNCIATO
Creatures 2	C64	ANNUNCIATO

SIMULMONDO

Italian Night 1999	Pc	ANNUNCIATO
I Play: Footballchamp	St	ANNUNCIATO
1000 MIGLIA vol 1	Pc	USCITO
Dylan Dog (Gli Uccisori)	Pc	USCITO
Diabolik	Amiga/Pc	ANNUNCIATO
3D World Tennis	Amiga/C64/Pc	ANNUNCIATO
3D World Soccer	Amiga/Pc	ANNUNCIATO
3D World Boxing	Amiga/C64/Pc	ANNUNCIATO

TecnoShop

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE.
ORDINAZIONI 24 ORE SU 24

COMPUTER		
Amiga 500 Plus Appetizer + Joistick in omaggio	L.	730.000
C64 + registratore + 2 joistick + omaggio	L.	279.000
CDTV Welcome Disk in italiano	L.	1.150.000
Vasto assortimento compatibili PC I.B.M.		Telefonare
Amiga 2000 e Amiga 3000		Telefonare
ESPANSIONI		
512 k con clock	L.	79.000
2 Mb per Amiga 500 interna	L.	279.000
1 Mb per Amiga Plus	L.	150.000
2 Mb per Amiga 2000 i	L.	380.000
DRIVE Linea Golden Image		
Drive interno Amiga 500	L.	139.000
Drive esterno Amiga 500 con interruttore	L.	145.000
Drive esterno con Track Display	L.	160.000
ACCESSORI		
Amiga - Rack utile mobiletto Amiga 500	L.	120.000
Amiga Televideo	L.	149.000
Amiga Trackball	L.	75.000
Amiga Gun - Shot (Pistola)	L.	99.000
Hand Scanner per Amiga	L.	399.000
Mouse per Amiga, Atari	L.	45.000
Action Replay III	L.	160.000
Alimentatore Amiga 500	L.	120.000
Scheda Kickstart V2.04 (Selezione da mouse)	L.	119.000
Scheda Kickstart V1.3 (Selezione da mouse)	L.	100.000
Pen Brush	L.	140.000
Interfaccia 4 joystick	L.	29.000
AT Once VGA Emulator	L.	449.000
Disk Bulk 3.5	L.	750
Contenitori Posso 150 posti 3,5	L.	35.000
Contenitori 80 posti con chiave	L.	18.000
Etichette colorate	L.	50.000
Genlock Roggen	L.	280.000
Joystick vasto assortimento		Telefonare

Inoltre vasto assortimento GIOCHI ORIGINALI per Amiga, C64, PC Compatibili.
Vendita Monitor, Stampanti e tutto ciò che concerne Computer.

Distributori dei Joystick Switch Joy - Micro Jet - Super Jet
Richiedete il nostro listino per Rivenditori.

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

AMERICAN'S GAMES

YES IT'S HERE
COMPUTER AND VIDEOGAMES
TOP QUALITY HARDWARE
ULTIME NOVITÁ DAGLI USA

GAMES FOR SEGA MEGADRIVE

AIR BUSTER	**L. 109.000**
ALIENSTORM	**L. 89.000**
CALIFORNIA GAMES	**L. 109.000**
DE CAP ATTACK	**L. 109.000**
CYBERBALL	**L. 89.000**
QUACKSHOT	**L. 109.000**
THE FAERY TALE	**L. 109.000**
WING OF WOR	**L .99.000**
STREET OF RAGE	**L. 119.000**

VENDITA INGROSSO/MINUTO ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

VIA SACCHI 26 - 10128 TORINO 011/548920

RHO
Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS , C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE, GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

astigames

Commodore Point

Tutte le ultime novità per:

e *PC COMPATIBILI*

GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

ANNUNCI

VENDITA

CEDO i seguenti giochi originali per PC formato 3,5, possibilmente in blocco, a prezzo d'occasione: Monkey Island, King Quest IV, Larry 2, F-14 Tomcat, Wing Commander 2, Night Shift.
Mario tel. 0573/975243 ore pasti..

VENDO per Amiga e PC tutto l'hardware & software disponibili sul mercato, di tutte le migliori marche esistenti.
Paolo Reginato via Trieste, 12 - 36026 Rossano V.to tel. 0424/540315

Offertissima: VENDO giochi per IBM compatibili (in confezione originale): Leisure Suit Larry 5 (L. 50,000), Kick Off 2 (L. 20,000) e Martian Dreams (L. 45,000) oppure tutti insieme a L. 90,000.
Marco tel. 06/3016877

VENDO C64 perfetto stato, + adattore telematico + registratore + 25 cassette di giochi (Pegasus, Pyjamarama, Batman, Titanic, ecc.) + 2 joystick a L. 180,000.
Giulio tel. 02/76023896 solo nel pomeriggio

VENDO giochi originali per A500 e Game Gear. Per Amiga ho: Star Goose a L. 10,000 (completo di istruzioni e il resto); per Game Gear ho: G-Loc (L. 50,000) Dragon Crystal (L. 45,000) Out Run (L. 50,000) Shinobi (L. 50,000) Factory Panic (L. 50,000) e Mickey Mouse (L. 55,000). Per Game Gear posso anche scambiare.
Thomas tel. 0431/81910.

Occasione, VENDO, vendo oppure vendo causa errato acquisto dischetti vergini marcati Savage DS/DD con marca (stampata sul ferro) a L. 1,400.
Fabio tel. 06/6093239.

VENDO come nuovo C64 new model + tape + modem + 50 programmi e giochi. Prezzo da concordare.
Mirko tel. 0577/724775 ore pasti.

VENDO per A500 e A2000 Kick Rom 2.0 con switch per il funzionamento del vecchio e del nuovo sistema operativo. Comprende istruzioni per il montaggio (che non richiede saldature) e dischi WB e Extras. Funziona anche sulle vecchie versioni di computer.
Marco tel. 0345/41000

VENDO C64 vecchio modello + registratore + copritastiera + interfaccia + tanti giochi (anche originali, trattabili).
Fabio tel. 080/8935552 ore pasti.

VENDO A500 nuovo (gennaio 1992) + 2 joystick + copritastiera + mouse + presa scart + 6 giochi originali. Tutto a L. 700,000 trattabili.
Fabrizio tel. 06/6663356 lasciare anche sulla segreteria.

Attenzione!!! VENDO tutti i numeri di "The Games Machines" dall'1° al 36° a L. 110,000.
Alessandro tel. 011/4343631.

VENDO tutti i numeri delle riviste "K", "The Games Machines", "Zzap!" e "Computer + Video Giochi", più molti numeri di "Videogame & Computer World", "Your Sinclair" e "Sinclair User" a L. 5,000 l'uno.
Stefano tel. 06/5034325 preferibilmente mattina oppure martedì.

VENDO gioco originale Wrestlemania per A500, A500 Plus a sole L. 15,000 trattabili; inoltre regalo 3 dischi vuoti + 1 stupendo gioco omaggio.
Danilo tel. 0934/27367.

VENDO C64 in ottimo stato + registratore + 30 giochi originali a L. 300,000 trattabili. Esempi: Last Ninja I e II, Double Dragon, Dragon Ninja, Out Run, Target Renegade, California Games, Summer Olympiad e altri. Sono inclusi molti giochi di edicola. Offro max serietà.
Giorgio Esposto via S. Luigi, 27 - 73014 Gallipoli (Le).

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali a L. 20,000 cad.: Archipelagos, Total Recall, Wicked, Forgotten Worlds, Virus Killer 2.0 (Ita).
Romano tel. 0586/857189.

VENDO giochi per Amiga ad un ottimo prezzo. Alcuni esempi: James Pond II, WWF Wrestlemania, Lemmings II, Final Blow e tantissimi altri. Vendo inoltre C64 + giochi originali e altri a L. 300,000 trattabili. Max serietà.
Cosimo Barba via Coppola, 12 - 73014 Gallipoli (Le).

VENDO Olivetti PCs 86, AT 10 Mhz, 640 Kb, 2 floppy da 31/2 di 720 Kb. Scheda Vga, monitor a colori 14", tastiera 101/102 tasti. Porte: parallela, seriale. MS-DOS 3.30 con manuale, disco tutorial. 100% compatibile. Nemmeno una anno di vita, a L. 1,000,000.
Luca tel. 0733/221551.

VENDO cassette per Sega Master System; alcuni nomi: Wonder Boy III, Battle Out Run, Double Dragon, Pro Wrestling, Forgotten Worlds, Strider, Power Strike e molti altri. I prezzi partono da metà prezzo originale ed altri sono trattabili.
Filippo tel. 0583/56264.

VENDO causa inutilizzo: A2000 1MB chip ram, 2 Drive, HD GVP 47MB Autoboot, esp. A2058 2MB, Genlock A2301 a L. 2,500,000; monitor colore NEC multisync L. 550,000; stampante NEC P6 plus colore,
nuova con testina ricambio e nastri vari L. 1,000,000. Il tutto con garanzia italiana e imballi. Regalo agli acquirenti software e riviste.
Giorgio tel. 0438/402177.

CERCO

CERCHIAMO corrispondenti (Milano e dintorni) per scambio informazioni, notizie, soluzioni e giochi per A500/1000.
Filippo Cavadini via Sardegna, 31 - 20146 Milano tel. 48021004
Andrea Maggi via Marostica, 25 - 20146 Milano tel. 40090419.

CERCO programmatori e musicisti per Amiga, in zona Torino, per realizzare, insieme, avventure grafiche (tipo Monkey Island, Zax Mc. Kraken, Indy) e pubblicarle con l'aiuto di note case di software.
Nils Ciancio via Palermo, 6 - 10090 Buttigliara Alta (To) tel. 011/9321533 ore serali.

CERCASI scenery disks (per C64) per Flight Simulator 2 completo di mappe a L. 10,000.
Luca Carrafiello via della Repubblica, 21 - 84096 Montecorvino R. (Sa).

CERCO disperatamente la soluzione per Gold Rush o quantomeno un aiuto per superare "l'hotel" in cui sono fermo ormai da mesi.
Paolo Laiosa via Scavo, 10 - 90146 Palermo.

CERCO per A500 i tre dischi di Indiana Jones III l'avventura dinamica naturalmente a qualsiasi prezzo, perché per mia sfortuna non riesco a trovarlo nella mia città.
Cristian Borraccini via Malta, 9 - 63039 San Benedetto del Tronto (Ap) tel. 0735/85313.

CERCO disperatamente per Amiga: ZakMecraken (versione italiana), Goblins, Ghost'n'Ghost.
Enrico tel. 0323/923019 dalle ore 18,00 alle ore 20,00.

CERCO urgentemente le soluzioni dei seguenti giochi per A500: Loom, Operation Stealth, The Secret of Monkey Island, Future Wars.
Domenico Ferrari via Pia, 45 - 41049 Sassuolo (Mo).

CERCO (disperatamente) le regole Master Set 4 per D&D, anche fotocopie ma rigorosamente in italiano. Prezzo max L. 40,000.
Federico Cossu via Perugino, 11 - 07026 Olbia (Ss).

CERCO monitor a colori per A500.
Piero Politeo via Melzi D'Eril, 3 - 20153 Milano tel. 02/315161.

SCAMBIO

SCAMBIAMO programmi per PC e Amiga. Alcuni titoli: Monkey Island 1-2, Rise of the Dragon, Heart of China, Larry 2-3-5, Ultima VI, Speedball 2, Lemmings 1-2, Wing Commander. Solo zona Bergamo e Milano. No lucro. Si danno anche semplici aiuti per avventure.
Jacopo (Amiga e MS-DOS) tel. 0363/381930
Giuseppe (MS-DOS) tel. 0363/968681.

SCAMBIO soluzioni e trucchi per Amiga.
Andrea Cometa via P. delle Ginestre - 74023 Grottaglie (Ta) tel. 099/867693.

SCAMBIO giochi e programmi per Amiga; possibilmente zona Milano.
Vincenzo tel. 02/2503509 ore pasti (solo se interessati).

SCAMBIO C64, perfettamente funzionante, completo di video a sfosfori verdi, registratore, centinaia di giochi, per soli 3 giochi Megadrive
Umberto Parrotto via Dogliotti, 26 - 73042 Casarano (Le) tel. 0833/512459 dopo le ore 14,00.

SCAMBIO per IBM (originali): Treasure Trap (Electronic Zoo), Mean Street (U.S. Gold) con Secret of Monkey Island (I o II), Mike Dikta Football o con avventure dinamiche (Sierra, Lucasfilm, ecc.) solo originali.
Alex tel. 02/712568

PC Club Terni - SCAMBIAMO, vendiamo e compriamo ogni genere di giochi. Disponiamo di molti titoli e di molte novità. Per citare qualche titolo: Escape from Singe's Castle, Timewarp, Space Ace, Monkey Island... Si inviano anche soluzioni di giochi.
Francesco Malagoli via Istria, 20 - 05100 Terni tel. 0744/421265 dopo le ore 20,00.

SCAMBIO programmi e giochi con manuali per Atari ST, ultime novità, max serietà.
Stefano tel. 02/4564689.

Space One Amiga Club cerca nuovi contatti in tutta Italia per SCAMBIO giochi di tutti i tipi come: TV Sport Boxing, Red Baron, The Adventure of Willy Beamish, Heart of China, e mille altre sorprese. Contattaci, non rimarrai deluso, spedisci la tua lista o telefona. Risposta assicurata, annuncio sempre valido, max serietà.
Cristian Vedovelli via Anthon Thaller, 5 - 39050 Laives (Bz) tel. 0471/941337.

CONTATTI

Amiga Soft Club, CERCA soci in tutta Italia per scambio di idee e di software. Noi disponiamo di oltre 5000 titoli (giochi , utilities, ecc.) comprese le ultimissime novità del mercato; e ricorda che la serietà è il nostro punto di forza.
Antonio Massafra via Monte Calvario, 14 - 74012 Crispiano (Ta) tel. 099/613925.

Cerco CONTATTI con appassionati di simulatori di volo e di combattimento aereo per PC; dispongo di tutte le ultime novità.
Renzo tel. 0425/69036 dalle ore 20,30 alle ore 21,30.

Il Club "Amici del PC" (fornitissimo) cerca CONTATTI con altri utenti PC per scambio giochi, programmi, idee.
Giovanni tel. 0742/81466 oppure tel. 0742/818252

La Yodas Crew di Salerno è intenzionata ad organizzare un party demo (Amiga e PC) in data da stabilire nel periodo estivo.
Francesco tel. 089/855086 (per ulteriori informazioni).

Il Nobody's Club Computer Group cerca nuovi soci in tutta Italia.
Alfonso tel. 085/8942005 (anche per informazioni).

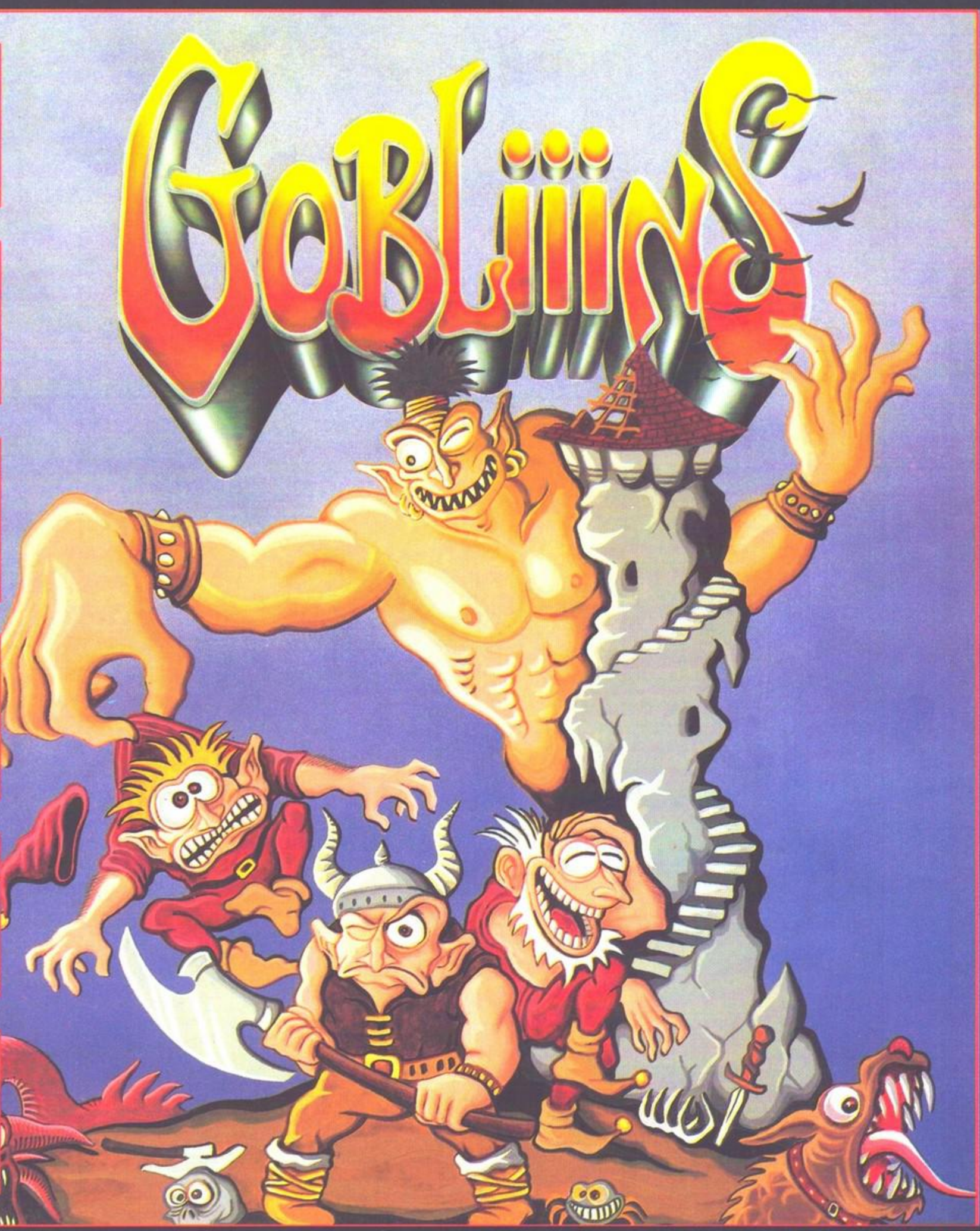
Udite, udite! I Byblion's Force cercano appassionati ed esperti Amiga, possibilmente in Bologna e provincia, per formazione/ampliamento gruppo; eventuale spartizione spese per acquisto programmi e hardware, scambio opinioni ed altro!!!
Tel. 051/734727.

Attenti! Il nuovo Club Blues Brothers cerca soci in tutta Italia per scambio/vendita programmi. Vasta disponibilità software per Amiga. Annuncio sempre valido.
Massimo tel. 0973/392278 - Marco tel. 0973/381112 ore pasti.

Avventura, azione, humour in una

Fantastica Atmosfera Medievale !

Vivete anche voi l'avventura strampalata di tre folletti maliziosi partiti alla ricerca di un rimedio che guarisca il loro re diventato improvvisamente pazzo da legare...



OUPS il tecnico, IGNATIUS il mago e ASGARD il guerriero sono costantemente presenti sullo schermo. Scegliete uno di loro e servitevene a seconda delle sue competenze. Attenzione alle sorprese!...

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

Disponibile per Amiga, Atari ST, PC 5.25", 3.5", PC Hard disk a 256 colori.

TOMAHAWK

The multimedia generation

The Electronic Ant Colony

SIMANT™

Formiche. Hai condiviso il tuo cibo la tua casa e il tuo pianeta con loro. Le hai calpestate, le hai sterminate con l'insetticida e le hai maledette.
Ora tu puoi essere una di loro.

AMIGA E PC

LEADER
DISTRIBUZIONE